

雷莎出擊

頑皮可愛

爆破精靈

Arctura

諸神紀事



攻略資料 徹底公開

至500面止的密碼・環境・條件資料完全收錄
地圖&攻略重點大公開!!



雷莎出擊

公式 挑戰使用手冊



目錄

故事.....	2
世界全覽圖.....	3
A C T 模式的基本.....	4
C R T 模式的基本.....	6
挑戰的理論.....	8
費莫爾地區.....	12
普拉特布爾地區.....	19
卡桑多拉地區.....	27
艾脫斯地區.....	35
馬拉納地區.....	43
諾斯華地區.....	54

OPENING STORY

在遙遠的古時，人們在神的守護下，但仍處於魔王的陰影下而生活著。

神和魔王雖然對立，但因他們的能力勢均力敵，世界才能得以保持平衡，看起來好像能永遠如此持續和平。

但是，一心想支配地上的魔王，爲了擊敗神，便呼喚六隻邪惡的部下朝神所住的天空城而去。

對魔王的進攻，神勇敢與之戰鬥。

但是，原來相當的能力，因魔王帶有六個部下而失去平衡。

受傷的神逃進天空城，利用最後的能力在城設置結界屏障，接著便開始長眠。

失去神能力的地上，馬上被魔王征服。人們被改變成魔物的樣子。

魔王把地上分成六個部分，讓六個部下支配。

從那時起的數百年後——

神從睡眠中醒來，發現了魔物所支配的世界。

現在，解除了天空城的結界。把人們信仰神的信心化爲力量討伐魔王，以恢復地上和平爲目的。

如今，天空城開始活動起來。

雷 莎 出



擊 的 世 界 全 覽 圖



ACT 模式的基本

ACT (動作) 模式的難易度相當高，所以基礎是相當重要的

ACT1 為了討伐魔物而降落在荒廢地

為了把魔王支配下的地上恢復成原狀，首先要擊敗在地上的魔物。不管在任何區

域，在進入 CRT (創造) 模式前，有所謂的「ACT 1」模式。要克服強力魔物或巧妙的陷阱，能平安突破的話，下一個動作是 CRT 模式。



只對付向你攻擊的魔物。



也有陷阱，要慎重前進。

ACT1-2 要擊敗保護那個地區的魔物和魔主的部下

ACT 1 和 ACT 2 都一樣，到最後有頭目等待，為了進入下一個階段，一定要

擊敗頭目。因每個頭目均有其攻略法，如充分明瞭戰術法必能攻略，同時也可使用魔法，因此甚至可以不必懼怕首領。



任何頭目都有明確的動作軌跡。



使用魔法的話，能作更有利的戰術。

劍的攻擊 學習各種斬法，自在攻擊

劍的攻擊有揮下斬、鐮斬、跳躍斬和背面斬。任何斬法都有其特性，所以要學習

並練習，任何場面便能快速使用。



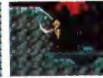
站著揮下的攻擊，能快速連續劍。



跳斬對低矮的敵人有效，但劍的連續性。



跳躍斬要跳起來斬的時候，適合攻擊空中的魔物。



背面的完全無敵時機，敵人來到你後方時馬上揮劍。

寶物 一定需能增強神力和恢復的寶物

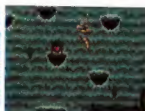
在 ACT 模式會幫助遊戲者的，是隱藏在神像的各種寶物。用劍斬在地圖上各地的神像，寶物就會出現。神像地和神像中的寶物大都是固定，所以應記住住在什麼地方有什麼寶物。尤其是蘋果或半蘋果這類

恢復系的寶物，和 1UP 都很重要，所以要小心不要漏了索取。

會讓畫面內的敵人全滅的震爆，應考慮取得的時機，如果沒有敵人，取得震爆也沒有意思。



寶物隱藏在神像內，用劍斬神像的話，寶物就會出現。



要記住有寶物的地方，特別是恢復體力的寶物。

寶物表

	半蘋果 切成一半的蘋果。取得半顆蘋果，就可恢復四分之一體力度的體力。		1000 Point 同樣是1000分的獎賞分數。
	蘋果 取得整顆蘋果的話，能完全恢復體力。		1UP 會增加神的生命力，不可思議的心。取得的話，剩下的人數會增加一個人。
	卷軸 MP 會增加 1P 魔力的卷軸，對當時的舞台有效。		刀氣 氣覆蓋在刀身，揮下去同時能發射強烈的刀氣。
	500 Point 500 分的獎賞分數。		震爆 會把畫面內所有魔物全部消滅的寶物。

CRT 模式的基本

發展都市，有模擬遊戲感覺的模式，計畫是很重要的

都市的發展 引起奇蹟、領導人們

擊敗 ACT 1 的魔物，就會變成此地帶的 CRT (創造) 模式。只要指引人們應該前進的方向，讓都市發展即可。

但長期被魔物支配的地上只是一片荒漠。在濃密的森林或潮濕的土地，人們是無法生活，所以要用神的奇跡，改造成人們易住的土地。考慮 SP 的殘量，要有計畫使用奇跡。



▲人們的奇蹟不易居住的土地



▲引起奇蹟、改造成易居住的土地。▲變地境，城市往那個方向發展，要加以引導人們

魔物

對從巢穴產生的各種魔物，要用天使的箭淨化。

任何地帶都有4處魔物巢穴，從巢穴出現的魔物會給人們帶來災害。在發生災害前，要用天使的箭淨化魔物，若此地帶的

人口超過10個人的話，就可用人們的能力來封印巢穴。雖然只有一隻魔物，如果讓他活著就不得了。其中有會引起地震的魔物。



▲出現的魔物都要淨化是種方法



▲依巢穴形狀，就知道會出現何種的魔物。因是麻煩的傢伙，要封印

●淨化魔物……

淨化了魔物，便會依魔物的強度恢復能引起奇蹟所需的 SP Point。而且，一旦人們封印了巢穴，就能完全恢復 SP Point。且被淨化的魔物也會恢復成人形。



▲經巢穴封印的魔物，不論何種魔物，都能完全恢復成人形。

寶物

能當奉獻物，從人們手中獲得。

CRT 模式的寶物，能當作奉獻物，從人們手中獲得。這些寶物的大部分，是爲了進行此場地重要事件所必要的寶物，在其中也有能增強神貴重能力的寶物。



▲這是事件用寶物。



▲這是能力增強用寶物。

創造模式寶物表

火焰魔法

ほのおのまほう
朝左右發射火球取
向敵人的魔法。
消費 MP。

流星魔法

はしらすのまほう
無數的流星會灑落
下來傷害敵人。
消費 MP 2。

氣息魔法

きさつのまほう
神的氣息變成光球
回轉擴散。
消費 MP 3。

神光魔法

ひかりのまほう
從天空城呼喚神光，會消滅周圍的魔物。
消費 MP 4。

生命泉

いのちのみると
含著神生命力的寶石。ACT 時的殘量會增加一個人。

魔法源

まほうのみなもと
有魔法的卷軸。會增加 ACT 時的 MP，效果會持續永久。

羊皮

ひつじのけだわ
溫暖的羊皮，在寒冷地方也能舒服生活。

米

こめ
比田還需要活更多人。水田種稻米。

藥草

くすり
能治療疾病(えきびょう)的藥草，可能是熱帶地方的產物。

造橋術

はしのかぎわざ
有此技術的話，就能在河中建造橋。

好聽的音樂

びとあるおんがく
會讓暴戾的心馬上和諧起來的名曲。

鐵鎚

てしんぱん
裝置在船的方向鐵鎚。如果有羅盤就能遠洋航行。

一片麵包

ひときれのパン
含著微細麵包人的愛心。剛剛烤熟的香噴噴的麵包。

破壞骷髏

はかいのがいこつ
能對抗邪惡的能力，能破壞邪惡力的來源。

古老石板

ふるいにせきばん
據說很早以前，魔王和神戰鬥時所寫的神秘石板。

輝煌球

かがやきのたまご
會放射光亮的聖光，馬上會淨化周圍的魔物。

天使之力

てんしのちから
一時性的能提高天使的威力的魔物使用。

挑戰的理論

挑戰CRT模式所必要的基本

CRT

都市要仔細讀全域平均發展

要指導人們朝全地域發展。看起來好像不能通過的地方，移動指示框或許就能通過。朝向此發展，說不定有好事！?



▲譬如說，在土地多，比南方的這種地形，看來似不能通過，但移動指示框到此查看

CRT

盡量增加人口，提高神的等級

都市的人口愈多，神的等級也會提高，所以一旦變成CRT模式時，就要不斷增加人口。如果等級提升的話，SP也會增加，而且在ACT模式的HP也會增加，所以，以後的展開會特別容易。



▲畫面上的砂漠的町再次完成，都市就會發展

▼增加了HP、ACT模式變得容易



CRT

有田地的地方要傳授米，將之改爲水田

按地域，為獲得生產力，有的地方要造田。在這種地方要給予米（こめ），製作出比田地更有生產力的水田。

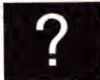


▲此處傳授如神物的米，由田

CRT

奉獻物，會從意外的地方找出

如果以普通的玩法時有時就無法找出一些寶貴的，奉獻物。要利用智慧和奇跡去尋找奉獻物所藏之地及方法才是重要的。



▲在奉獻物所藏之處

CRT

盡量使用所獲得的寶物。

封印了魔物的巢穴，就能獲得「天使之力」與「輝煌球」，這是用來淨化CRT模

式對付魔物時有效，方便的寶物。這二種寶物藏在地域的某處要尋出，且不要吝於使用。

天使之力



▲有HP高的魔物時



▲用天使的能力增加

輝煌球



▲人會被封印了這種情形……



▲馬上使用輝煌球，就沒有問題

挑戰的理論

動作ACT模式所必要的基本

ACT

要注意各種陷阱或機關

在ACT模式中最可怕的是設置在地上的各種機關。其中有觸摸即死的機關，所以，在有機關的地方要細心注意。



▲碰到這裏就會遺失寶物的機關



▲不可觸摸針山



▼也有會掉落的橋

ACT

要記住魔物的行動軌跡

如想盡量避免魔物所造成的傷害，要仔細注意魔物的動作，不考慮任何事猛進的話，只會減少體力而已。



▲魔物的魔物大部分會降下來



▲善用一定時間與時刻



▼魔物移動人也有固定的行動

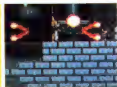
ACT

魔法要考慮其特性，更可有效使用

神能使用的魔法有4種，而且每種有不同的特性。所以，依個別的魔法使用法，魔法的威力會變化。

因在ACT模式的途中，不能再選擇魔法，所以用那種魔法有效，應考慮後再選擇。

火焰魔法



▲火球會朝左右飛去，對和自己同高度的敵人有効。

流星魔法



▲在畫面中央部的重點處，流星會掉下來。對橫向有效的魔法。

氣息魔法



▲以自己為中心，巨大的光球會對距離近的敵人有効。

神光魔法



▲用神光對畫面內的敵人全體造成傷害。敵人愈多，效果愈大。

ACT

也有不攻略ACT 2 就能前進的路線

通常一個地區要按ACT 1、CRT模式、ACT 2的順序攻略，然後再前進至下一個地區。不過，若對ACT 2不拿手的話，可以先暫時留著，直接進入下個地

區的ACT 1，用那裏的CRT模式盡量增加人口。等到有充分的HP，再對以前地區的ACT 2挑戰，這也是一種作戰法。

通常的順序



▲最初的地區是費莫蘭。ACT 1一定要突破。



▲用CRT模式建設都市。在此盡量增加人口，提高HP。



▲然後去ACT 2，用必要最低限度的HP成功攻略就可，相當容易……

先越過



▲當然在前方的是最後名譽的ACT 1。CRT、HP變成0，也能。

▲除此之外，也有用CRT模式及魔法的各種使用。有此

ACTRAISER

挑戰之章

CHALLENGE!!

ACTION and CREATION MODE



當神恩過荒世和這的話，為了恢復荒世的地面而挑戰。在「挑戰之章」，要用包含費莫蘭的各個地區的各個地圖，介紹在敵人面前等待的各種障礙和盡守至支持你的挑戰。

費莫爾地區

從天空城最初來到的地方是費莫爾。如果不能獲得此地區就不能前往別的地區。首先要試試自己的戰力。

ACT1◆森林地帶

頭目 人馬獸

START

CHECK 3・4

CHECK 1

CHECK 2

CHECK 7

CHECK 8

▶

▶對着仙多去



伊維

STR	1
H.P	1
HP	1

在魔族中屬於下級魔物的邪妹精



伊基

STR	1
H.P	1
HP	1

住在森林的猴子。因果報的波動而凶暴化。會跳過來攻擊



黃蜂怪

STR	1
H.P	1
HP	1

被亡者 青白色的火包裹的可怕黃蜂。潛伏在樹穴



哥魯

STR	1
H.P	1
HP	1

森林妖草所產生的怪鳥。會朝敵人突進

記號的畫法

●---半個蘋果 ●---蘋果 ▲---毒刺 ●---500 Point

◆---1000Point ●---黃牌 ♥---1UP ●---刀氣

CHECK 1

伊維和哥魯的混合攻擊

在地上震動的伊維和飛空的哥魯。不要著急，有順序一隻一隻擊破。



▲當伊維利用樹下來的時候擊破。

CHECK 5

CHECK 6



▶到(A)

CHECK 3

樹洞也有魔物

黃蜂怪會從大樹洞中出現，因會依遊戲者的高度飛過來，要避擊。

CHECK 4

坐升降台繼續前進

此地帶要坐在樹上的升降台前進，因黃蜂怪和伊基會從正面突擊，要注意。

CHECK 2

注意昇升地帶

從樓梯直接下去，剛好下方有陷阱，要跳越前進。



▲如果跳躍，對向命令



▲道比較過下方安全帶

曼陀羅葛拉

STR	1
H.P	1
HP	1

從魔窟中誕生的魔物。原是生物的靈魂

瓦特斯脫克

STR	1
H.P	1
HP	1

以前是人，因巨大魔力而變成樹，永遠在森林徘徊的人

莫爾多

STR	1
H.P	3

一百歲的妖怪。喜歡生物的靈魂。生物通過就會放出愛

的魔基拉傀儡

CHECK 5

擊敗莫爾多就可以繼續開拓新的道路

在這裡一定要先擊敗莫爾多，不然無法前進。要躲避曼陀羅葛拉和莫爾多的子彈，並且攻擊莫爾多的臉部。



▲以正確的方式攻擊。▲注意曼陀羅葛拉。



▲在這裡坐升降台。▲得到後再往右走。

CHECK 6

為了取得在樹上的1UP……

如果想在這裡取得1UP，一定要先至CHECK 5，然後再從CHECK 5坐升降台。除非乘坐升降台至此，否則將拿不到1UP。

CHECK 7

乘坐瓦特斯脫克通過陷阱地帶

前方廣闊地方就是陷阱區，危機四伏。所以要從樹頂的殘株爬上瓦特斯脫克，這樣一來，瓦特斯脫克就會帶你通過陷阱地帶。



▲當選擇殘株上跳去。



▲躍上左側的樹枝。



▲乘坐坐在它的背上。



▲迴避體力。

CHECK 8

拿到蘋果，就能完全恢復體力

如果體力已經消耗許多，只剩少許生命時，就必須在此處拿到蘋果。方法很簡單，只要坐在瓦特斯脫克上，向著樹枝跳躍過去，就可以輕鬆獲得。

人馬獸攻略法

魔界的騎士與其愛馬融合所誕生的瘋狂妖怪。手中拿著魔槍「根格尼」發射雷光。有時魔槍還會突進，但是一旦它停止攻擊便有機可乘。通常，利用這種機會攻擊很容易攻擊成功，擊敗它。



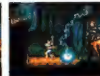
STR
1
HP
24



▲首先，移動到左端，等待機會攻擊。



▲一旦它伸出魔槍的話，只要蹲下來躲避就可以了。



▲閃電是連續2次，一定要避下來擊落。



▲利用這個機會遠處攻擊。

草原和森林之土地、費莫爾

費莫爾是神復活後足跡所至的最初之地，比任何一個地區都要溫暖和平。即使都市發展也十分順遂的費莫爾地區，唯一的障礙就是到處聳立的大樹。所以，一開始便要以落雷來清除所有的森林。

(地域資料)

文化	
LV 1	鋪稻草的小屋 田地
LV 2	小木屋 田地
LV 3	磚造房屋 工場
魔物的巢穴	
1	納巴蝙蝠
2	納巴蝙蝠
3	藍色恐龍
4	納巴蝙蝠
預測最大人口數	
630人	



因為此地環境最安定，所以住在這裡的人可說是水準最高的，足以堪稱其他地區的典範。創造模式中隨時都有突發的事件發生。如果轟掉了右下的石頭區就可找到火焰魔法。封閉了第3個魔巢就能發展「這橋的技術」。

諸如此類，不勝枚舉。雖然這城市的居民擁有克服困難的能力，但是最可怕的是，當地底出現米諾陶洛斯時，在費莫爾的東南方會產生可怕的洞穴，似乎是要引誘神進入。



▲用「落雷」的奇能來排除障礙。都市發展的根源。



▲必須仔細觀察人們的話，其中可能會有驚人的暗示。



▲學習這橋技術，將人們引導至河的對岸魔物的魔窟。

ACT2◆洞窟

BOSS 米諾陶洛斯

CHECK 1

要特別注意斯加蝙蝠

因為它出現的位置比你還高，並且會向你俯衝而來。所以儘量在它出現的時候立刻消滅它。



▲出現頻和動作的水車，逐漸向你靠近。

CHECK 2·3

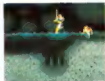
CHECK 1

START

CHECK 2

仔細觀察格魯的習慣動作

格魯會在固定時間內向你發射飛刀，因此可以趁著間隔的時間攻擊它。



▲格魯會發射飛刀。

出現的魔物

斯加蝙蝠



STR	1
H.P.	1
H.P.	1

生活在黑暗裡，喜歡吃動物屍體的肉體之蝙蝠，偶爾也會突然出現在眼前。

格魯



STR	1
H.P.	1
H.P.	1

喜歡吃腐爛的肉，用死者的肋骨製成刀當作武器來攻擊敵人。

大格魯



STR	1
H.P.	1
H.P.	1

與格魯同一族的妖怪，同樣也會射小刀。

拉維亞



STR	1
H.P.	1
H.P.	1

喜歡吃生物的巨大昆蟲，是所有生物的惡夢，動作非常緩慢。

加斯彭



STR	1
H.P.	3
H.P.	3

是由死者的骸骨集合而做成的骨柱，口中會發射出子彈。

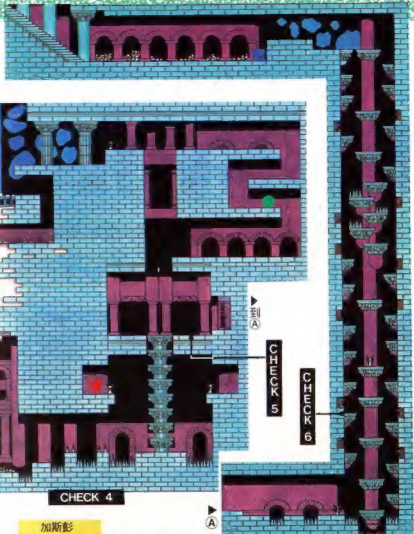
龍脫斯



STR	2
H.P.	6
H.P.	6

自腦子而產生出的妖怪，相當厲害，是稱一流的戰士。

米諾陶洛斯



CHECK 3

靠近他的空中攻擊

擊敗它的方法和擊敗格魯一樣，都要跳進敵人的懷中再反擊。倘若以傳統的方式，那麼在敵人反擊前是絕對無法擊敗他的，因此一定要特別注意這一點！



▲於第一層的空中接近他



▲於第二層的空中接近他



▲於第三層的空中接近他



▲於第四層的空中接近他

CHECK 4

擊破斯加爾斯再飛向前進

來到這裡必須跳上第一格階梯，如此一來，斯加爾斯會從上方出現，先擊敗他再往前進。

CHECK 5

擊敗守門的龍脫斯

龍脫斯不但體力充沛，攻擊力也甚為強大，所以要和他保持適當距離再趁機攻擊，如果一顧一切往前衝，反而會被擊敗。



▲於第一層的空中接近他



▲於此處觀察攻擊



▲這裡的守門員，用劍攻擊



▲從下段攻擊

CHECK 6

須冷靜並自有規律地往上移動

這一關的權限很高，有時還會被拉維亞或加斯彭擋路，遇到這種情形時就從下段攻擊，並且要認真地往上。

米諾陶洛斯攻略法

他是從撒旦的夢裡誕生的半人半牛妖怪。6隻僕人中的一隻，一把巨斧是他的武器，常會向畫面外做大跳躍，落在遊戲者的頭上，以致命的斧頭攻擊。



STR
1
HP
24



▲當米諾陶洛斯消失在畫面上，必須往橫向移動。



▲當他攻擊斧頭過來時，必須趕緊跳避。



▲然後再用你的劍給予傷害。



▲保持適當距離，不要急著攻擊他。

普拉特布爾地區

自空中往下俯視，此乃第二個地區。就如其名稱的意義一樣，這裡到處是一片紅的像血一樣的池子，池中藏著許多凶暴的怪物。

ACT ◆ 普拉特布爾

BOSS 曼迪科亞

CHECK 1

CHECK 2

CHECK 3-4-5

START



▶ 到 A

CHECK 6



▶ 到 B



▶ 到 C

CHECK 7



記號的集志 ● 半個蘋果 500 Point
● 蘋果 1000 Point
● 1UP 刀派

CHECK 1

紅頭怪的投石攻擊，要小心判斷攻路機會

紅頭怪投出來的石頭常以拋物線丟落，為了確實躲避，一定要正確判斷彈道，順利從石頭下面通過，然後就能輕易地擊敗他。



CHECK 2

如果能躲避回力鏢的話，就不怕蠟蜥怪了！

如果蠟蜥怪發射回力鏢過來，先要跳著躲避，並且要用蹲斬的方法戰勝，如此就可以躲過再回頭的回力鏢。



CHECK 3

葛洛姆怪是昇昇地出現，要記住出現的地方，不然

每在不安定的地方一定會出現的就是葛洛姆，如果你太急著往前進，就會遇到葛洛姆而陷入危機，所以一定要慢慢地前進。



CHECK 4

小心池子附近的血蛙

一定要擊敗從池中跳出的血蛙，不然牠將一直不斷出現。如果不擊敗牠也不能繼續前進，所以一定要確實擊敗他。



紅頭怪

STR 1
HP 1

住在血池裡的邪惡妖精，敵人靠近就會投石擊退對方。

血蛙

STR 1
HP 1

受到黑暗的力量而逐漸巨大的蛙，會自血池跳躍過來。

蠟蜥怪

STR 1
HP 3

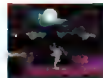


巫人和魔物所生的妖怪，會從回力鏢那裡發射飛刀。

CHECK 5

要小心站立太久即會沈落的地方

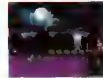
這地方相當脆弱，遊戲者站在上面就會沈下去，所以要上去以前必須先擊敗葛洛姆或血蛙，然後再一口氣跳過去。



CHECK 6

只要成功地走過橋就能得到1 UP

橋上的木材有腐蝕的部分，所以遊戲者走過的橋常會崩塌，因此一定要一口氣跳過這座橋，不可以折返，因為剛才還在的橋現在說不定已經塌了。



CHECK 7

在橋上嚴禁折回，一定要一口氣跳過

如果有自信能跳過這橋就勇敢去拿1 UP。但是難免會受傷，所以要有心理準備。如果沒有相當強的體力最好是放棄。



STR 1

1

HP

24

曼迪科亞攻略法

守護血池的妖獸。有人的頭面、獅子的身體、龍的羽翼、蠟蜥的尾巴，口中還會噴出焦熱的火球向你攻擊。但是牠的攻擊方法有一定的間隔，所以只要善用這個弱點就能輕易擊敗牠。

葛洛姆

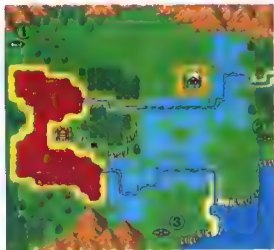
STR 1
HP 1

從血池中產生的妖鬼，常伴隨著人形而潛伏。



充滿鮮血的可怕之湖

在西方的血湖是用ACT 1 神下降的地方，也是這個地區的象征，濕地多、北部有森林、有橫跨土地的河，障礙也多，想在這個地方發展都市相當困難。

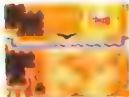


地域資料

文化	
LV 1	鋪地的小屋 田地
LV 2	圓木小屋 田地
LV 3	木造房屋 田地
魔物的巢穴	
1	白色蝙蝠
2	藍色恐龍
3	藍色怪獸
4	紅魔鬼
預測最大人口數	
530人	

最初要先用陽光照耀土地；此地區的發展關鍵是在橫越土地的河，假使能利用這樣技術，便能封印魔物的巢穴，可以發展都市。在此生產的作物未及一片麵包將能傳到其他地區，使人們生活富裕。

最後封印了紅魔鬼的巢穴，魔物會在寂靜的古城出現，血池會發生變化（可行船找到流星魔法）。古堡右方的山坡區，一探險者可找到破壞骷髏（可嘗試其他神蹟看看）。



▲以陽光照耀土地，照耀田池



▲用河流連接河的方式，都市將可發展



▲用山頂古城呈現，可發展

ACT2◆古城

BOSS 狼人柴貝林

CHECK 1

蓋格受攻略法

雖然不是固定的，但是會噴火，攻擊很強；要以跳躍來閃避火，接近到它面前去攻擊，如果動作不快，將會受到它的再度攻擊

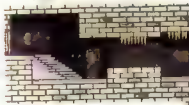


START



CHECK 3

▽A



CHECK 2

冒險者：安全



CHECK 2



▶往下一頁(B)

出現的魔物

伊維



STR 1
H.P. 1

羅拔



STR 1
H.P. 1

格列奧



STR 1
H.P. 1

多拉哥紐特

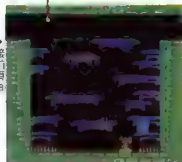


STR 1
H.P. 1

也應出現在費爾蘭的邪惡精，他的攻擊並不強，沒什麼大不了的
除了偵察地上湧來的下級妖魔，會衝衝下來襲擊。
用強酸消化生物的軟體生物，會貼在牆壁等待攻擊。
是用粉蠟的灰製造出來的，會使用像蠟蜂的毒攻擊

記錄的魔法 1000 Point 寶鑽 1UP 老特 500 Point 刀龍

CHECK 4



↑ 接前頁 B

↓ 到 C

CHECK 4

即使體力、元氣 也 要過這道坎地
雖然這個房間有蘋果，但是並沒取得。假
使畫面變暗就看不到地上，所以要趁有光
時趕緊前進。



CHECK 5



CHECK 6

▲ C

海德汗



1

2

蓋格爾



1

3

在現世和冥界間徘徊的靈
魂，會向地面最底層墜落飛
過。

吹入深處靈魂的石像。
也會噴出一股火來攻擊。

CHECK 3



口氣地跑過去

不要理睬來襲去的角
德汗，一口氣下去，總
比勉強想擊敗他而受傷
來得安全。

CHECK 5

掉到地上就完蛋了

在這裏的地面上會和過去一樣容易掉下
去，如果掉下去，會被複雜的陷阱擊敗。



CHECK 8

CHECK 7



↓ D



往下一頁

CHECK 6

這裏也是一口氣跑過去比較好

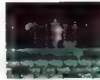
左右的階梯有著格欄埋伏，雖然可以一個一個擊
敗，但是直接跑過去比較少危險。



CHECK 7

跳躍前進

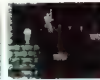
在水中行走時會有水
的阻力而不易前進，用
跳躍前進的話比較能快
速前進。



CHECK 8

比較容易拿到的1UP、時機是關鍵所在

想取得1UP先要上會連續出現一合的昇降台
下側蘋果，來到上方必須用左側的昇降台去拿。

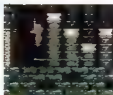




CHECK 9

多拉哥納特攻略法

多拉哥納特攻略法有二種，一種是儘量接近去攻擊，另一種是以跳躍躲避攻擊後再去攻擊。



▲ 往左移動，避免被攻擊

CHECK 10

要等待地面完成

這是個出現後會消失的地面，要耐心等待下一個地面出現，然後按照順序跳過去。要留意在途中等待的蓋格爾的火焰。



▲ 等待地面出現後再跳過去

往狼人柴貝林



1
H
24

狼人柴貝林攻略法

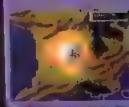
自撒旦的夜翼出生，吸人血生活，是6個僕人之一。當他變成人的形狀時，會使用魔法；當他處在不和狀態時他會露出本性變成狼。他的攻擊很簡單，所以不是個很強的敵人。



▲ 在左側躲避攻擊即可



▲ 去上段，避免敵人

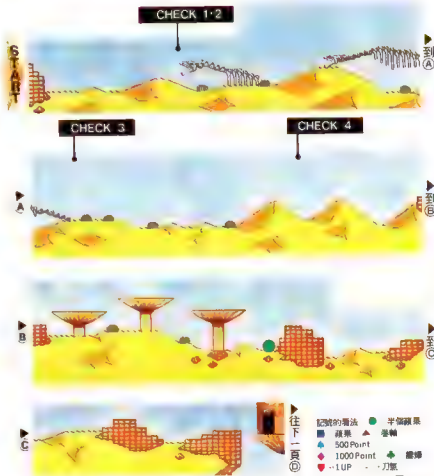


卡桑多拉地區

到處都是沙漠的不毛之區，而且在砂的下方有被詛咒的王的金字塔埋在下面，等待著神。

ACT1◆沙漠地帶

BOSS 達可巴



記號的魔法
● 蘋果 ● 半個蘋果
▲ 500 Point ▲ 藥軸
◆ 1000 Point ◆ 魔棒
♥ 1UP ♥ 刀氣

往下一頁



▲位置比泰利布低時，要特別留意他。

CHECK 1
泰利布的橋不是省油的燈
泰利布的橋不會直進，會
慢慢地下降；要躲避他，攻
擊本體。

CHECK 5

CHECK 5

▶接前頁◎

CHECK 2

仙人掌是陷阱

仙人掌分散各地，如果碰觸到的話，就會受傷，是個陷阱。因為寬度相當大，所以跳躍時要冷靜地跳，如果體力減少的话，想在此恢復體力並不容易。

CHECK 3

要快速擊敗伊夫利特

伊夫利特會在遊戲者的上空盤旋丟下火焰；要在被宮殿前之前先擊敗他。

CHECK 4

對付希德加斯要有耐心

想擊敗希德加斯時，要漸漸去傷害他，當他反擊時就趕緊跑掉，以這種方法即可。



出現的魔物

伊雅



和以往一樣只會突擊過來而已。

泰利布



和伊雅一樣的下級妖魔，會根據攻擊而退去。

羅拔



比血池的羅拔更加正確地對陣而退下來。

蠟怪



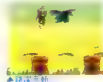
有刺鼻尾巴的沙漠生物，和很多同種住在巨大的巢穴。

記號的魔法 ● 半個蘋果 ● 蘋果 ● 500Point
● 1000Point ● 藍標 ● 1UP ● 毒藥 ● 刀氣

CHECK 5

因為地面狹窄，要注意

不只地面狹窄，羅拔還會衝衝下來攻擊；要巧妙地誘導羅拔，確實地擊敗。



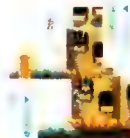
CHECK 6

要留意蠟怪的巢穴

蠟怪會從城堡般的建築物中出來，要記住是那個洞穴。

達可巴攻略法

住在研鉢狀的巢穴，會以巨大的下巴咬住獵物的妖蟲。巢穴傾斜度大，如果不移動的話，會被拖下去；如果能躲避達可巴發射的子彈，擊敗他便不是件難事。



伊夫利特



自火岩地獄中跑出來的妖怪，以足以燒掉靈魂的火焰之火為武器。

希德加斯



有意志力的仙人掌，平日潛伏於沙中。

▲熟化下與型

● 1000Point ● 藍標 ● 1UP ● 毒藥 ● 刀氣

將炙熱的沙漠變為綠洲

和血池不同，卡桑多拉是沙漠地帶，只有在西側的一小部分是人能住的地方，其他都是炙熱的地獄。西北的地上畫是古代人們留給神的禮物。



地域資料

文化	
LV 1	抽抽草小屋 田地
LV 2	帳篷 田地
LV 3	白磁之家 田地
寶物的巢穴	
1	藍水晶
2	紅魔鬼
3	到門
4	紅魔鬼
偵測最大人口數	
750人	

一毛不長的沙漠地帶因雨的奇跡而能變成翠潤的大地，因為沒有山或河川等障礙，所以可將一切均改為平地，都市將大為發展。此地可能會產生讓人感動的全新的文化，但是，一旦金字塔從沙漠中出現時

破壞了人們平穩的生活。在其中沈睡的砂王會醒過來，會給卡桑多拉帶來災害。在前往戰地之前，先好好調查金字塔本體，也許有可能會發現到秘寶（古代石版及盤子、指南針）



▲沙漠所佔地帶面積頗大，特別注意。



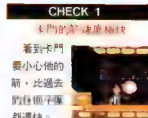
▲無中生有進入。動向。音樂。文化。



▲砂王法老在金字塔內長眠。

ACT2◆金字塔

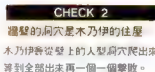
BOSS 法老



卡門的前進速度極快

看到卡門
要小心他的
箭，比過去
的每個平穩
都還快。

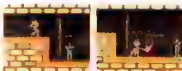
▲箭可以用箭打下來。



牆壁上的洞穴是木乃伊的住處
木乃伊會從壁上的大洞爬出來
等到全部出來再一個一個擊敗。



巧妙地誘導他納斯後方攻擊。



出現的魔物



以古老墳墓中沉睡的
魔物，以牆壁內部為家



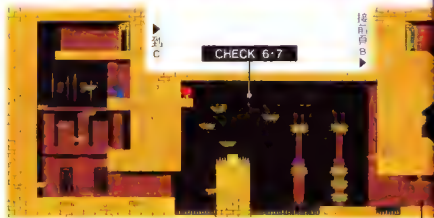
尋求生者的靈魂而徘徊
，以無法捉摸的行動為
其特徵



魔怪進化的人獸，以尾
端噴出酸液武器



會引起斑疹病這種熱病
的毒蛇，金字塔內有很
多這種毒蛇

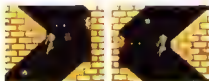


CHECK 5

CHECK 4

不理會卡門，一直掉下去

S字的軸斜不用走過去，要直直地掉下去，這樣便不用理會兩旁牆壁上的卡門而能順利通過。



CHECK 5

動作要緊的，左拉

左拉因太小而易被較視，但他行動狡猾，不易捉摸，所以要持續觀察他的動作，要在適當的時機揮劍。



卡門



黃金打蛋的嘴像，由口發射毒針求襲擊入者

他納斯



何魯斯



何魯斯能下步可身

何魯斯



何魯斯

CHECK 6

折斷左機車下，到對面

想改折下一個昇降台時，要有足夠的，假使失敗，你將被刺死



CHECK 7

如果持續往下

昇降台完全下去你就会被刺死



CHECK 4

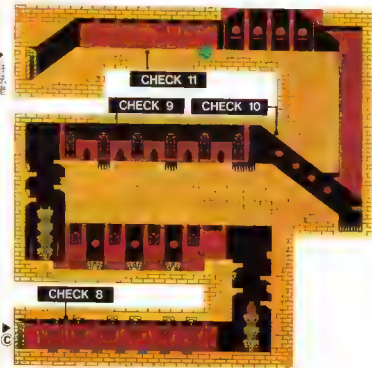
行承老

CHECK 11

CHECK 9

CHECK 10

CHECK 8



CHECK 8

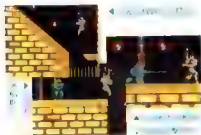
巧妙的機關以及史脫斯布、布頓

如果留意上方的機關，史脫斯布會從下方來襲，如果欲避擊，要在機關與機關之間避擊



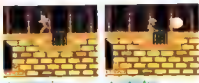
CHECK 10

下方是陷阱，上方有他納斯的副劍等待著
坐昇降台時，要注意下方的陷阱，到了上方，他納斯會立刻來襲擊，要迅速因應



CHECK 9

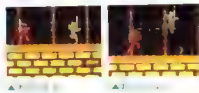
如果急欲前進，會碰到木乃伊
想擊敗木乃伊，就在陷阱前方蹲新，會比走過去斬而中計來得安全



CHECK 11

利用何魯斯劍的召靈攻擊

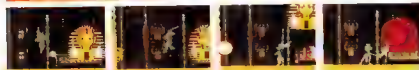
何魯斯是會讓人受傷的強敵，要儘可能強行通過；如果要戰鬥的話，要注意他的刀氣



法老攻略法

1
HP
24

有「砂王」之稱，為6個之一而與神對立，會發射光亮的球來攻擊，球碰到牆壁的話會產生卡門
想單用劍來擊敗稍有困難，所以要用火焰的魔法或流星魔法來戰鬥



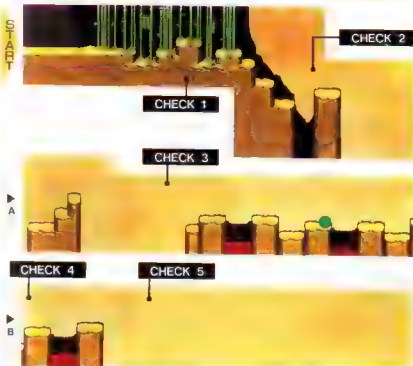
▲會發射光亮的球攻擊 ▲卡門的劍會從上方落下 ▲如果劍碰到牆壁會產生卡門 ▲如果劍碰到牆壁會產生卡門

艾脫斯地區

艾脫斯是在過去時常噴火的活火山下，平坦的熔岩地帶；要在這種不毛之地築出獨特的文化！

ACT1◆火山地帶

BOSS 蒼龍



CHECK 1

竹槍的陷阱地帶要如此通過



▲最後的陷阱要用劍
刺破才能通過



▶接前頁
◎

CHECK 2

坐遊覽船前進

可以在這裏坐遊覽船前進，上船後會開始慢慢地前進。



CHECK 3

要上去呢？
還是要下去呢？

可以坐遊覽船上去，如果下了船就能經過地面前進，選擇何種方法由你自己決定，但是下方的路線相當危險。



4
3
2
1

4
3
2
1

紅頭怪

STR 1
H.P. 1

跟出現於血池的紅頭怪相同的邪妖怪，一樣會拉著石頭。

死人鳥鴉

STR 1
H.P. 1

是會飛到死亡凶鳥，吃腐肉，只會與南邊來而已。

邪鬼

STR 1
H.P. 2

跟紅頭怪十分相似。是小孩狀的邪妖怪，會拉著石頭。

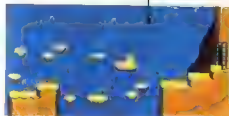
出現的魔物

記號的看法
● 1000 Point
● 半個蘋果
● 蘋果
● 藥草
● 1UP
● 500 Point
● 毒藥
● 刀氣



▶到E

CHECK 9



▶往倉庫

CHECK 5

讓鬼骷髏發覺到艾麗絲

鬼骷髏飄浮在空中，碰到他會發生大爆發，會受到傷害。本來應用跳躍躲避，但丟失就會掉入地獄底部，所以乾脆讓他碰到算了。

CHECK 4

在此要再坐利用遊覽船

經過下方的路線，在這裏能再坐遊覽船，並且一直坐下去，沒有其他路線可選擇了。



4
3
2
1

鬼骷髏

STR 1
H.P. 1

飄浮在空中的巨大骷髏，會爆發並傷害敵人。

烏鴉天狗

STR 1
H.P. 2

對接近的敵人進行攻擊，會引發爆炸並傷害敵人。

岩角鬼

STR 1
H.P. 3

假裝成岩石的妖怪，像人的手，會投出石頭。

CHECK 6

不要擊敗岩角鬼，要突破

要閃躲滾過來的岩石而上去，岩角鬼的HP高，與他戰鬥會受到相當程度的傷害，要留意此點



▲滾石過去



▲一躍上去



▲閃躲火山洞



▲一躍上去

CHECK 7

火山中是炎熱地獄，要注意火山洞

在火山中要留意下方飛來的火山彈，也要注意火山底部的岩漿。掉下去肯定完蛋。

CHECK 8

邪鬼和紅臉怪

從岩石跳到岩石，以此往前進，一失足便會死亡，所以要留意邪鬼和紅臉怪的子彈。



▲邪鬼子彈



▲紅臉怪子彈



▲紅臉怪子彈

CHECK 9

一定要取得刀氣”

最後的神像隱藏著刀氣寶物，這種寶物對擊敗頭目蒼龍很有效，一定要取得



蒼龍攻略法

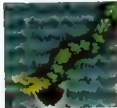
STR

1

HP

24

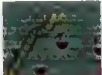
以幕布為家的巨大的龍，很會操控水，口中會噴出新月狀的水劍來攻擊，可以自由活動長的身軀，會在周圍旋轉，若不能使用刀氣，將是十分強力的怪物



▲劍陣陣式，持劍防禦刀



▲若劍攻擊站起來，要



▲若劍攻擊站起來，要



▲若劍攻擊站起來，要

休火山下的熔岩地帶

位於西北的火山下，幾乎是岩石的荒地；即使落雷改成平地也仍無法栽培農作物，但是人們會努力誕生適合自然條件的農業或文化。



地域資料

文化

LV 1 鋪稻草的小屋

牧場

LV 2 圓木小屋

風車

LV 3 石砌小屋

風車

魔物的巢穴

1 藍色恐龍

2 藍色恐龍

3 斯加頓

4 藍色恐龍

預測最大人口數

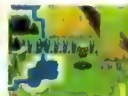
520人

這個盆地在火山下，若弄碎岩石改為平地，是個非常好的牧場地帶（得羊毛皮），有利於都市的發展，也有風車並列的獨特風景，但想到遠這個境界時，有與斯加頓戰鬥的考驗等待著，這個魔物會引導地

震，毀滅都市，並且有強的生命力，以及旺盛的戰爭本能，會契而不舍地追擊天使。要儘量封印魔穴，當所有的魔物都被封印時，火山也會再度。



▲劍陣陣式，持劍防禦刀



▲若劍攻擊站起來，要



▲若劍攻擊站起來，要

CHECK 6

A. 武士集團正等待著你

成亡武士集團不斷對著你發射箭，只要擊敗了最下方的傢伙，要擊敗其他人可謂輕而易舉了。攻擊他們的方法就是躲開他們的箭，逐漸向他們靠近。

CHECK 7

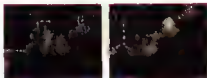
利用火焰中斷的時候下去

在這裡要等敵人噴出的火焰中斷為止，中斷的時候趕快下去。如果遇到好像一雙眼睛的火焰就要蹲下；如果遇到的是像三個眼睛的火焰就靠在左側的牆壁，這樣就不會被火焰灼了。

CHECK 8

一個寶物可以輕易取得

使用CHECK 7的技巧就能輕易取得這寶物。從右上方的牆壁跳下到神像的地方，然後再貼在牆壁上，如果順利到達得到寶物的話，領目就在眼前。



火災車攻路法

從鐵且口中呼出灼熱的氣息產生的妖怪，它的形狀被紅蓮的火包圍著，被稱為火焰王。他會根據遊戲者所在的位置而發動各種攻擊。如果能掌握他的攻擊模式而誘導他入陷阱，就能輕易擊敗他。



1

轉界

24



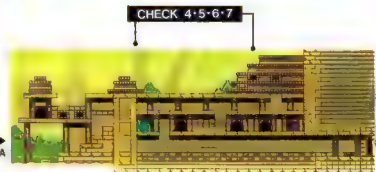
▲ 火炎車 ▲ 火炎車 ▲ 火炎車 ▲ 火炎車

馬拉納地區

周圍被海洋包圍的邊境地帶馬拉納，其密林深處潛伏著崇拜魔神與和神敵對的土著，他們共同創造了巨石文明……。

ACT1◆密林地帶

BOSS 拉夫列夏



吸血蛇

STR	HP
1	1
1	1

居住在密林裡的毒蛇，崇拜魔神的獵頭族，用有時會突然從上面下來。毒箭和土製彈來打獵。

巴拉姆

STR	HP
1	1
1	1

吉拉希諾斯

STR	HP
1	1
3	3

生物獸肉和忍辱土人的集合體，經常會自水中出現，他噴出的子彈常以怪物變形飛行。

記號的魔法 ● 半個蘋果 ● 蘋果 ● 毒藥 ● 500Point
◆ 1000Point ◆ 雷彈 ◆ 1UP ◆ 刀風

CHECK 9

CHECK 7+8

▶ 接龍員



▶ 到



▶ 往拉夫列曼

CHECK 1

穿過海龍擊敗巴拉姆

巴拉姆如果站在比遊戲者高的位置，他就會用手榴彈攻擊你。如果攻擊的巴拉姆降落到遊戲者同高度，就會改以劍攻擊，所以要利用對付艾脫斯奈的流亡武士的方法來擊敗他。



CHECK 2

趁著加巴停止活動的時候攻擊他

加巴的動作和在寶典出現的斯加爾姆相似，但是比斯加爾姆的動作遲鈍，所以他活動的時候不容易攻擊他，一定要趁他停止的時候才是攻擊的良機。



CHECK 3

吉拉希諾斯會從水中冒出

吉拉希諾斯潛伏在水面下，當遊戲者一靠近就會噴出子彈。他的旁邊是子彈的死角，所以要在這裡繼續揮劍。



CHECK 4

對付強脫地姆要蹲下來躲避他的攻擊

強脫地姆一接近你就會跳著向你攻擊，所以要蹲下來躲避，並且偶爾攻擊2~3回，對方如果又跳躍就繼續躲避，用這個模式與他戰鬥。



CHECK 5

打下脫地姆的箭再前進

當脫地姆的臉面向你就表示他要發箭了，如果你身處在建築物裡就不能上下跳躍閃躲，所以要巧妙地把握箭下來，才能繼續前進。擊敗他的方法就是靠近他的身旁攻擊，順利的話，也許自己不必受傷就能擊敗他。



CHECK 6

如果會判斷他的攻擊之道就不用害怕杜拉漢

倘使能知道他伸出槓的時候，出乎意外地，竟能輕鬆地擊敗杜拉漢。用跳躍來躲避他的射擊，落地時同時攻擊對方，但對方後退時不可以追擊他。



杜拉漢



STR 1
HP 5
杜拉漢的攻擊力很高，但移動速度很慢，所以要利用他的攻擊力來擊敗他。



加巴
STR 1
HP 1
巨大的吸血蝙蝠，會飛到遊戲者頭上攻擊，所以要利用對付艾脫斯奈的流亡武士的方法來擊敗他。

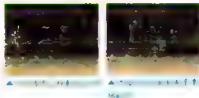
脫地姆
STR 1
HP 5
巨大的吸血蝙蝠，會飛到遊戲者頭上攻擊，所以要利用對付艾脫斯奈的流亡武士的方法來擊敗他。

強脫地姆
STR 1
HP 5
巨大的吸血蝙蝠，會飛到遊戲者頭上攻擊，所以要利用對付艾脫斯奈的流亡武士的方法來擊敗他。

CHECK 7

誘導強脫地姆

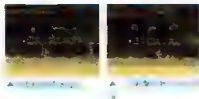
在出發地面上方的強脫地姆以後會和吉拉希諾斯合作來攻擊你。所以出發後要立刻誘他去左側，因為這裡的敵人少，所以這樣做絕對有利。



CHECK 8

急速前進就會被吸血蛇擊敗

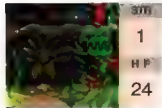
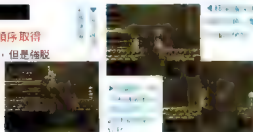
擊敗吉拉希諾斯後，吸血蛇立刻下來，如果想要勉強向前進，很可能會繼續受傷。所以，在這裡要退下來擊敗牠。



CHECK 9

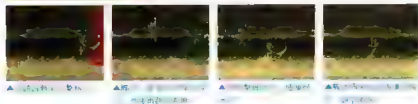
想要獲得1UP必須按照順序取得

雖然你很想要1UP的寶物，但是強脫地姆和吸血蛇會保護神像，不會輕易讓你拿到。如果能擊敗最初的強脫地姆就等於已經拿到寶物了。



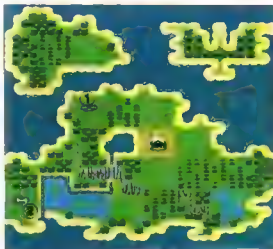
拉夫列夏攻略法

因為迴避黑暗的波動，巨大的食蟲花表皮被特殊的室或霧等粒子覆蓋著，劍無法接近它，所以只要攻擊沒有外皮覆蓋的核心部份就能傷到它。觸手和包子是它的武器，尤其是觸手會追擊遊戲者，更為厲害。



位於密林深處，繁榮的邪教國馬拉納

馬拉納是個海上的小島，被熱帶密林包圍著的土地幾乎全是樹林和沼澤地。其西北及東北方各有小島，仔細看看東北的島，似乎隱藏著某種寶物（氣息魔法）。

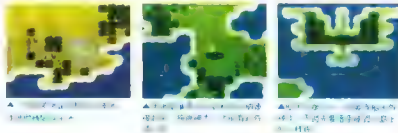


「地域資料」

文化	
LV 1	稀樹草原小屋
	田地
LV 2	高床式小屋
	田地
LV 3	高床式小屋
	田地
魔物的巢穴	
1	藍色恐龍
2	納巴蝙蝠
3	紅色魔鬼
4	藍色恐龍
海洲最大人口數	
330人	

為了使馬拉納發展進步，人們非常努力地尋求改進之道。由於他是被海包圍的邊境都市，所以其他文化無法進入，人們多半靠自己學習打獵和造船的技術。由於他們的努力，即使遇到困難，上帝也會

幫助他們提高生產力，擴大土地開拓，賦予他們高度文化，也因為上帝的恩澤如此浩大，馬拉納的居民也非常感謝上帝，為了報答上帝，也給予他們的上帝相當好的奉獻（奉茶）。



ACT2 ◆ 邪教的寺院

BOSS 加利亞

CHECK 1

START

在B和C中要決定自己最拿手的路線

寺院中有二條叉路，
可以選擇B和C其中一條。喜歡與敵人戰鬥，擊敗敵人再前進的話就選擇B；如果想順利通過陷阱就選擇C。這條路無論如何，這二條路都是相當難過的難關。

CHECK 3

往50頁的B

往51頁的C

科特



原本刻在牆上的圖樣突然變成真實動物，並發動攻擊。

加庫



映在牆上的影像一發現入侵者就會發動。

那加



加利亞與人的種子結合成的妖精，會在人體內產卵。

CHECK 1

那加和科特的連續攻擊

出發後那加立刻出現，當那加的動作一停止就會對你噴火，所以你要蹲下來躲起，擊敗那加。然後再攻擊科特，待他衝出來時把他幹掉。



CHECK 2

加庫會左右一起發動攻擊

來到盡頭就乘坐電梯下去，這地方一側的牆上配置有加庫，會連續對你射箭。與其用劍打下它不如躲開比較好。很可能會被他的箭射中好幾隻，要有受傷的心理準備。



CHECK 3

來到分岔路以前是相當不易的

來到這裡必須習慣適應，不然你會覺得很難過。浮在空中的地面都會掉下，但如果因為太著急，急著想越過，就會被第二個地面的普拉納維落，最終計山崩死。



李多姆



很久以前古代聖使文明外流下加生命體，拉索和哥莫拉一起行動。

哥莫拉



和索多姆一起行動，以一定的間隔發動強力閃光。

瑪拉



可以自如地使用巨大的鎧刀，像死亡的使者一般，能摧殘精神的怪物。

出現的魔物

記號的看法 ● 半個蘋果 ● 蘋果 ▲ 毒藥 ◆ 500Point

雷 48 ◆ 1000Point + 雷彈 ♥ 1UP ● 刀風

雖然有一個CHECK 5，但左側和右側除瑪拉以外，其他的怪物並不同。左側

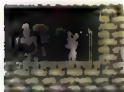
出現的是科特，右側雖然也有科特，但還要加上普拉納拉。



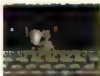
CHECK 4

對於加瑪的攻擊一定要躲

攻擊力和體力皆是最高的加瑪非常厲害，和他戰鬥時一定要小心，避免遭受攻擊。加瑪發射子彈就冷靜地往後退，子彈飛越的幅度變大就穿過去。



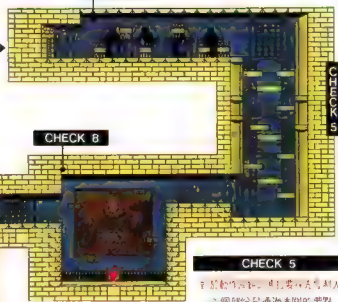
▲加瑪發射子彈時，要冷靜地往後退。



▲加瑪發射子彈時，要冷靜地往後退。

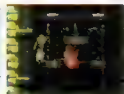
CHECK 7

接48頁C



CHECK 5

對於動作緩慢的瑪拉要採取耐心，這個部分是通過本關的要點。如果記住怪物的配置的話，費力用怪物少的地方快步衝過去，不然就要正面攻擊。問題是瑪拉雖然體力強，但動作緩慢，所以只要在他靠近你的時候攻擊一次就可以。



普拉納拉



▲普拉納拉是古代文明的遺物，靠近他就會爆炸。

加瑪

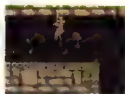


▲加瑪的攻擊，人的鮮血和泥土混合所製成有毒的毒液。

CHECK 6

夾發出閃光前通過

這裏是索多姆、哥莫拉、那加和科特會同時出現。雖然無法擊敗索多姆和哥莫拉，但那加與科特一定要擊敗，而且趁索多姆和哥莫拉夾發出閃光前前進。



CHECK 7

了解陷阱地帶的通過法

觸摸這可怕的陷阱就會死，所以，要非常小心前進。

上下都有針狀物，要經過下方；若下方才有針狀物，可由上方經過，但一次要通過二個陷阱是不可能的，要漸漸前進。



CHECK 8

繼續坐升降台獲得1 UP

要獲得這裏的1 UP，最好的方法是坐回轉升降台。要注意會阻礙你行動的普拉納拉和科特，避免被擊落。

接近神像時，靠升降台邊緣下去就可以。如果跳躍，會因針山而死掉。



CHECK 9

加上加庫的箭就無法通過，

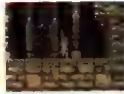
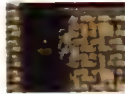
雖然CHECK 5的情形相同，但因增加了加庫，所以不易通過。要一個一個確實擊倒下去，下方有索多姆和哥莫拉，所以，下去時要確認。



CHECK 10

最後關頭要注意，不要碰到瑪拉

這裏都要坐升降台。從突出地面直接掉下。如果掉在正下方，就會遇到陷阱，所以應掉到右側。落地後不要理瑪拉，直接跑到門去。



加利亞攻略法

1

H.P.

24

從撒旦的陵墓所生的妖蛇，被稱為蛇王。有6隻手，而且每隻手都拿著手杖和金剛杵。手杖發亮，光球來襲，推動金剛杵，就會從天花板掉下有刺的台座，碰到刺會受傷。





諾斯華地區

諾斯華。這是個到處被雪覆蓋的地區。對神而言，可能變成最後且最艱苦的戰場。

ACT1◆雪原~冰的洞窟

BOSS 瑪曼姆

CHECK 1

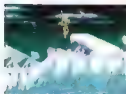
CHECK 2-3

START

CHECK 1

要盡快擊敗藍尼

藍尼在投岩石後就會朝著遊戲者衝過來，要在來衝過來前擊敗。



CHECK 2

出現冰凍巨人



CHECK 3

要利用有限地面戰鬥

這裏的地面狹窄不可靠，要避免不小心失足。



出現的魔物

藍尼



冰凍巨大人的怪鳥，會朝你投岩石。

黑熊



會從沒有任何東西的地方突然出現，向遊戲者衝過來。

藍格蘭



黑熊出現後出現的石像，會移動，但會噴出火焰。

CHECK 4

到最後時機才跳躍

要跳越這裏的陷阱，要等到最後再跳躍，否則跳不過去。而且，碰到陷阱就會死掉。



▲在陷阱上跳躍會受傷。



▲在陷阱上跳躍會受傷。

CHECK 5

不能折返，一定要前進

經過一次的地方會崩壞，所以一定要不懷疑地前進。用跳躍躲避蓋格蘭的火焰，馬上往前。



▲在陷阱上跳躍會受傷。



▲在陷阱上跳躍會受傷。

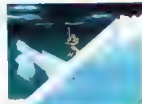
CHECK 4

CHECK 5

往下一頁

這地圖的坡面會影響遊戲者的活動，即上坡時不易前進，下坡時會產生加速度，所以，要跳越蓋格蘭或躲避子彈。作這個動作時需要和過去不同的時機，和CHECK 4非常有關，要特別記住。

1. 1000 Point



艾洛斯



住在冰洞附近的蝙蝠，牠的身體是冰製成的。

冰凍巨人



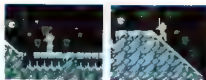
會從沒有任何東西的地方突然出現，向遊戲者衝過來。

記號的看法
● 道具 ● 半個蘋果
▲ 斧頭
◆ 500 Point
◆ 雷彈
◆ 1UP
◆ 刀氣

CHECK 1

注意牢眼不是省油的燈

牢眼會突然出現在意外的地方使你受傷，為了防止發生這種情形，唯一的方法是記住牠出現的時機



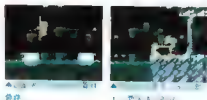
CHECK 2



CHECK 2

依背景決定跳過的時機

從這冰跳到那冰時，要把背景當作指標。在神像之地背景中斷，下一個背景出現，當背景與遊戲者完全疊在一起時馬上跳過。



到瑪曼



CHECK 3

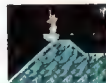
CHECK 4

CHECK 5

CHECK 3

坐上冰前升降台，馬上能到達地圖邊緣

站在最初的坡面上方地面，冰的升降台會從上方出現，會非常快速送你到CHECK 5去，因很方便，要利用



CHECK 4

要取得半個蘋果和1UP

在CHECK 3坐升降台的話，能取得這裏的半個蘋果和1UP，但以擊敗冰凍巨人和蓋格爾為前提。



CHECK 5

下方是陷阱，千萬不能失敗

從這裏前進，也需要CHECK 3的升降台。要在升降台跳躍期間，跳到上方地面，如果失敗會掉落陷阱，要慎重。



CHECK 6

要從死角攻擊，擊倒敵人

這裏的冰凍巨人和蓋格爾都是難敵。但，幸好大部分的難敵都可從死角攻擊，所以大多不會受傷就能擊敗。

▼遇冰凍巨人也要，
進入死角就不用怕



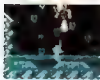
▲蓋格爾也是如此，都是安全地帶



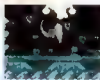
1
HP
24

瑪曼蠅攻略法

住在冰洞窟裏，會在諾斯華土地引起風雪，在空中自由飛行，會對你投非常冷的冷氣塊攻擊。冷靜注意他的動作，會意外知道是單純的攻擊。



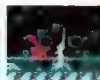
10.10



10.20



10.30



10.40

極寒的冰原地帶・諾斯華

位置在世界最北端的諾斯華，是被冰雪覆蓋的極寒地。在這個地方，據說人們誕生前的世界，就住有巨人族，傳說到現在還生存著。



地域資料

文化	
LV1	鋪稻草小屋 田地
LV2	5000 5000
LV3	白牆房屋 工場
魔物的巢穴	
1	紅色巢穴
2	藍色巢穴
3	斯加諾
4	藍色巢穴
預測最大人口數	
530人	

首先，要以日曬溶化雪。在此因有二個斯加諾的巢穴，所以如果神若缺乏注意力，說不定會失去剛發展的都市。雖然溶化了雪，氣溫仍低，人們可能會抱怨寒冷（要羊皮毛）。一旦解決這些問題，且封印

全部魔物的話，算回諾斯華就在眼前。

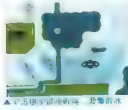
進入在東北的宇宙街，擊敗了冰凍蠅影時，地上就會脫離魔物的支配，回到神的手中。



▲一切以日曬溶化雪為前提



▲人海戰術，也是有效

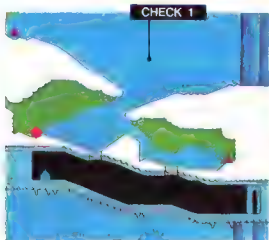


▲利用風雪，溶化冰塊，是解開冰凍的

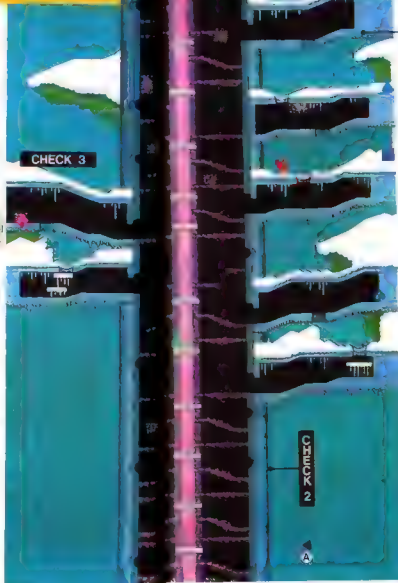
ACT2◆宇宙樹

BOSS

冰凍雜影

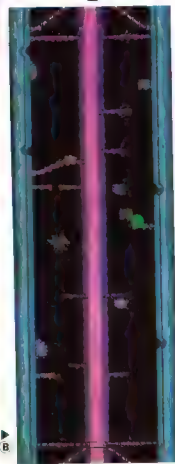


最後的地方，地圖很簡單，而且沒有致命的陷阱，擊敗敵人，躲避子彈，好好一一處理這些事，問題只有洛基的攻略法而已，要加油。



CHECK 4

往冰凍雜影



CHECK 5

出現的魔物

尼瓦姆



STR 1
H.P. 1

生在在森林的鳥，藍尼的飛鳥，黃克尼的食物。

冰凍巨人



STR 1
H.P. 3

在ACT1，出現的巨型巨人族，會巧妙利用地形攻擊。

曼都



STR 1
H.P. 1

吃宇宙樹的腐敗面巨大化的東西，雖然攻擊他，也無法擊敗。

洛基



STR 1
H.P. 5

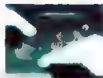
在冰凍巨人中，擁有最強目能力的人，是最強的怪物。

記號的用法
▲ 飛船 500 Po nt 1000 Po nt
◆ 震彈 1UP 刀氣

CHECK 1

注意黑眼取得卷軸

和水凍維彭戰鬥時需要魔法，所以要盡量取得卷軸。這個地帶，黑眼會連續出現，要慎重前進。



▲黑眼在冰洞中



▲黑眼、黑眼、黑眼

CHECK 2

要有耐心擊敗尼瓦姆

會被質克尼扔下的尼瓦姆擋路。雖能跳過，但為了應付質克尼的攻擊，擊敗尼瓦姆較好。



▲尼瓦姆在冰洞中



▲尼瓦姆在冰洞中

CHECK 3

不要怕受傷，向落基挑戰

會對蒼上下發射斧頭，且用盾牌擋住攻擊的落基，對他沒有辦法，最好是發動快攻，不讓他有時間攻擊。



CHECK 4

雖有蘋果與1UP

使用芭達降落到途中，就能獲得蘋果與1UP。但是相當繞路，所以，如體力充足的話，不拿也沒關係。



▲在冰洞中



▲在冰洞中

質克尼



在半宙樹嶺有巢穴。會出現在宇宙樹的外側。射出了能拿到寶物的箭。

黑眼



會出現在宇宙樹的外側。射出了能拿到寶物的箭。

巴布

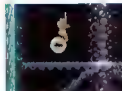


泡冰狀的生命體。站在他上方不會受傷，但被他的話就會受傷。

CHECK 5

站在巴布的上方，一口氣上去

站在從下方升起的綠色巴布上去。但巴布會在途中破裂，所以要在適當地方換一個巴布。在巴布上方跳越，巴布會變得較耐用。



▲在冰洞中



▲在冰洞中

冰凍維彭攻略法

從撒旦冰凍的腿腳出來的怪物，身體是用水製造的。會引起風雪飛來，用會讓一切東西冰凍的冷氣氣息攻擊，是相當強的敵人，但好像怕氣息的魔法。



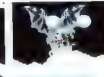
▲在冰洞中



▲在冰洞中



▲在冰洞中



▲在冰洞中

最

後

隨著冰凍維彭的慘叫聲，魔物皆從諾斯華消失了。擊敗了以前在天空城域遇襲擊的6個僕人，神完全復活了。而且，地上也回到神的手裡。

但是，神並非戰勝了。右上角出現了魔物的總巢穴死火山口，在擊敗潛伏在地底深淵的魔王撒旦前，神話還未結束。



TO BE CONTINUED

玩家不可錯過的一本好書！

引導你進入遊戲的新境界

全省各電視遊樂器專賣店均售



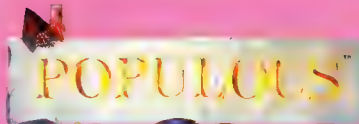
每本
240
元

GAME俱樂部內容：

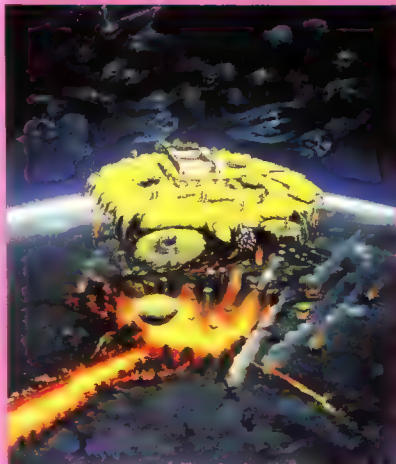
桃太郎傳說、金字塔魔寶、死亡區域、新鬼島前篇後篇、水晶之龍、新宿中央公園殺人事件、女神轉生、北海道連續殺人事件。

GAME俱樂部 2 內容：

真田十勇士、拿破崙戰役、妖精傳說、太陽神殿、崩壞的魔塔、相聚的一刻。



諸神紀世的完全解析



話說諸神紀世

大地上居住著兩大種族，其中一族信仰神，另一族則崇拜惡魔。

諸神紀世便是在這種狀況下展開的。身為遊戲者的你要扮演神，保護相信神的種族，培育他們，同時消滅崇拜惡魔的種族，把此世界交給神的子民，這是遊戲的最終目標。

成為神的你，不能直接介入下界神的子民和惡魔子民的戰鬥，你能做的是指引子民前進的方向，讓子民的戰鬥有利地進行，伸出奇蹟般的救援之手。

你必須保護的世界，近乎1000個之多。以上便是諸神紀世的概觀。又，此為來自英國的遊戲，受基督教之影響頗鉅，其普世二元論的世界觀，以及互相敵對至最後一人的最終戰爭思想，實非吾們東方人所容易理解。

例如，日本就沒有唯一的神（在豐富水神機關便有八百萬個神），也沒有所謂的最終戰爭思想（難無足以下論斷的理論依據）。

不過，即使未能充分瞭解，玩起來亦趣味十足，如果，對歐洲基督教有所認識的話，相信一定更為有趣。

諸神紀世此遊戲的魅力在於能以擬真的信徒們。如同標題名稱所形容的（Populous 是人口稠密、擁擠的意思），熙來攘往的信徒們盡可受。

又，站在神的立場所謂SLG的全新領域，也是重要課題。因為東方人無一神論的想法，所以對一神論的諸神紀世會感到新奇。

你不妨也抱持這種感覺進入遊戲的領域。諸神紀世的美正有廣處，並非神如何如何等的宗教性外觀，即使不含宗教色彩也必能

引人入勝，這點可從作者豐富、毫不保留的想像力便可瞭解。

最令人佩服的一點在於高自由度，你愛怎麼做就怎麼做，而且不只是在PRG能使用的自由度，可攻略的路徑之多，稱得上是無限，這點我最心儀。

這麼寫，或許有人會說「多數的SLG都是如此」，實際上有一點不同，SLG往往都有冗長的理論，但諸神紀世的理論卻只是輕描淡寫。為了方便，雖然書中亦不乏理論，但不一定就是正解，而是依遊戲者的數目而成立的理論。當然，我亦非深諳諸神紀世的奧秘，而是和大家一樣，甫站立於深廣世界的入口而已，打算終生交往一般，諸神紀事到底有無限世界雖然不得而知，但我想探索到底，目的是想架構自我的諸神紀事，各位是否也想一試呢？

以上是我對諸神紀事的看法，我也正在嚐試、學習階段。大家一起來玩吧！幸好諸神有無限深潭讓各位儘情挖掘。

在諸神紀世的世界，你是神，雖然不能說是萬能的神，但至少是地域的神。既然是神，就必須保護信徒，幫助信徒們發展，並以正義之旗號隨侍惡魔的信徒。神只對自我的信徒慈悲，對於異教徒或邪教徒，有時甚至於連微笑也吝於給予。所以，神在國家間的決戰會展開殘酷或對方種族的舉措。你也是神，以沾血的諸神粉碎異教徒的狂妄吧！

這就是諸神紀世（Populous）的宗旨所在。

諸神紀世的完全解析 目錄

領域世界指南

草原 (GRASSY PLAINS)	1
沙漠 (DESERT)	2
雪原 (SNOW AND ICE)	3
熔岩 (ROCK AND LAVA)	4
電腦世界 (BIT PLAINS)	5
大江戶 (JAPANESEQUE)	6
法國革命 (FRANCAISE)	7
蛋糕國 (CAKE LAND)	8
可笑國 (SILLY LAND)	9
三隻小猪 (PIGLET WORLD)	10
公開結出神 基本戰術	11
1. 諸神紀世的三國說	12
2. 要掌握遊戲的平衡	13
3. 偉大人物的能力——魔力的變遷、神力	14
4. 注意情報蒐集	15
5. 諸神紀世的神力	16
6. 有時要騎馬地行走人們	17
7. 偉大的人們——金銀	18
8. 騎士投擲	19
9. 騎士來了	20
10. 諸神紀世——求求約克力無惡魔	21
11. 考驗神機——指令神機	22
12. 活用象徵	23
13. 茶守場者	24
14. 神力 天變地異	25
15. 怪物出現	26
16. 地形修飾要點	27
17. 神神的心機——強盜與	28
18. 時機來臨——國家間決戰	29
19. 獲得高分——面的設置	30
20. 面的設置 自由自在	31

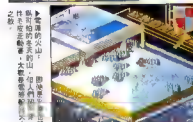
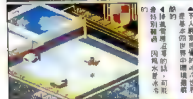
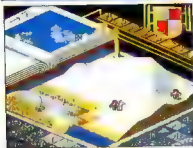
邁向勝利的路線——實戰篇

1. 開始的習慣最重要	32
2. 要活用軍事	33
3. 可憐而不易過關	34
4. 沒有騎士也能大舉殺伐	35
5. 魔魔連保存能復活好幾次	36
6. 在困境中求生這很重要	37
7. 土地神，無法發地	38
8. 不怕洪水	39
9. 燒到火山也不要怕	40
10. 問題在騎士	41
11. 集聚力保護弱勢的小隊	42
12. 利用魔機決戰的長遠路徑	43
13. 只要忍耐就能行嗎？	44
14. 先提高能力的人會獲勝	45
15. 會惡魔般的惡魔攻擊	46
16. 諸神紀世的研究	47
17. 聖堂之路線對策	48
18. 遇困境時必過	49
19. 戰術索引	50
20. 過程瞭解的必要資料	51

雪原

SNOW AND ICE

人口增加率	3
人口減少率	4
神力權上升度	1

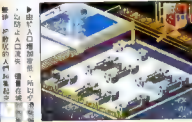


被冰雪覆蓋的極寒世界。人口增加率當然很低，反之人口減少率則高。要趕快建造房屋，否則人們會陸續被凍死。雪原是個嚴酷的世界。

神力的上升率極低，所以，使用奇蹟頗不簡單，不但如此，連普通的整地亦極不易。為了實現需要龐大能力的奇蹟，忍耐戰戰兢兢的機會可能會增多。

能使建築物擴大，技術發展（手有凍僵的可能……）的武器是徒手。

在四種基本地形（劇場中是指草原、沙漠、雪原和溶岩四種地形）當中，是難易度高的世界。別忘了諸神紀事！遊戲是必須耐心玩的遊戲，勿揮之過急，循序漸進，前途尚遙遠。



有關戰略.....3

浮動數量大，技術就會進步，武器威力也會隨之增強。不知道你是否注意到了呢？

有沒有注意，影響那麼大嗎？如果能力增高的話，該會有影響。多半是取決於能力，而且，知道的話會更方便，不知道的話，沒發生過視所應心的事，以後要多加注意！

有没有人擔心武器水準？

建築物和武器的對照，請參見P4。但此遊戲中隨著世界的進步而有所改變，尤其是可變異會有變異的情況……

哪裏有一點比較好，是不？哪裏一點地像武器水準，不如能力合轉比較好，因為變異比變異，是諸神紀事的本質。不知為何，感到不安，以後還是請注意武器水準

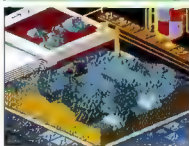
哪？怎麼可以在這場場合會演和變呢？



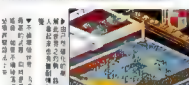
溶岩

ROCK AND LAVA

人口增加率	4
人口減少率	3
神力權上升度	8



▲環境與基本地形對照，但事實不然，雖然比雪原熱，但比雪原乾燥，這會造成可怕顏色，是草葉難以利用的。



最後一種基本地形，是被希臘的岩漿海包圍的灼熱世界。在四種基本地形中，它予人最壓迫的感覺，但事實不然。雖說是岩漿海，但掉落的話不一定會立即死亡（當然得視設定而定），人口的增加率也比雪原高。簡言之，它是介於草原與雪原之間的世界。

不過，人口減少率雖比沙漠或雪原低，但會比草原容易死亡，這是避免長途旅行為宜。別着急，要慢慢擴大領土。

又，雖然同為灼熱的世界，但和沙漠不同，武器水準雖會和草原一樣地提升，但人數比武器水準更重要，這點請牢記！

有關戰略.....4

每個世界都有其特色，所以才有世界別攻戰法之產生。

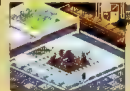
我覺得不會有那麼大的差異，雖然表面上完全不同，但其實質是死亡率的差異。的確，就各面的差異會造成特殊結果而言，能得設定比

世界別攻戰法有無必要？

有道理。有道理，然而也煩瑣。在嚴酷的世界，要特別注意控制器的操作錯誤。因為領導者一旦死亡，是不容易找到繼承者的。

環境世界指南及戰術說明，已到了尾聲。現在就讓我們來看看環境與戰術遊戲變化的前

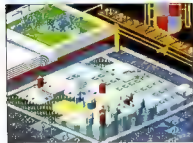
第3是治國革命，第2是草原，最容易的則是雪原世界，熱祝你順利過關。



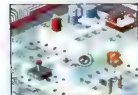
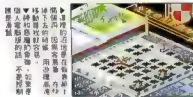
電腦世界

BIT PLAINS

人口增加率	5
人口減少率	2
智力學上升度	15



▲在「第一層」的世紀世界地圖對島南岸，電腦世界因為人口會增加，所以容易使用天地神農具是人類。

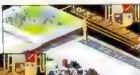


人口增加率最高，人口減少率則最低，神農具上升度最高，和草原一樣容易戰勝的電腦世界。

位元 (bit) 是電腦所使用最小單位，是 "binary digit" 的簡稱的 "二進法數字"。Plan 是平原，所以 BIT PLAINS 就是 '0 與 1 的世界'，也就是 電腦世界。

住民是奧蟲 (Bug)，土地是印表紙，象徵是控制器和指令，樹木是鉛筆和乾電池，岩石是 ROM-卡和磁碟片都是使用和電視遊樂器有關的東西。

遠建築也是如所看到的那樣，都是熟悉的機器，是相當有趣好玩的世界。



▲南島上 33 個路過者，雖然無法使用家園的 33 個，但能使用南島路過者。

▲在電腦世界，一下子就會變成各種機器，你將會起來，和牠們一起，其實很有趣。

建築物的成長

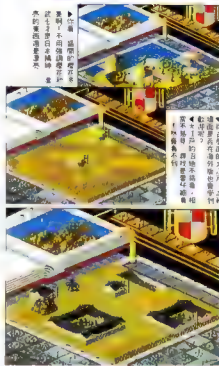
建築物的成長，在本文也提到過此種轉動設備的，由著丹機能，很有趣。

1 建築物的成長，在本文也提到過此種轉動設備的，由著丹機能，很有趣。	2 青島的任天堂。	3 青島的任天堂。	4 青島的任天堂。
5 任天堂，是任天堂。	6 任天堂，是任天堂。	7 任天堂，是任天堂。	8 任天堂，是任天堂。
9 任天堂，是任天堂。	10 任天堂，是任天堂。	11 任天堂，是任天堂。	12 任天堂，是任天堂。

大江戶

JAPANESE

人口增加率	2
人口減少率	3
神農具上升度	3



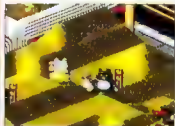
是外國電腦版所沒有的幻想世界，如所看到那樣，有悠閒的農村風景的世界，當然，騎士會以鎧甲武者的形狀出現。

而且樹木用松和櫻花，確實美麗，會不知不覺地變成賞花的感覺。但是一不小心，就會成了自掘墳墓。

象徵、神方面是招錢貓，惡魔方面是狐狸，提到了狐狸是有名的阿波八百八號……

但是和這件事無關，指令選擇的游標是日本刀，（是不是使用村正、正宗、長船或虎徹等這些名刀呢？）后牌用的游標是小藥盒，非常講究，房子也是日本式的，但是最後不會變成城，有一點不高。

環境是和草原差不多一樣（人口減少率，稍高），所以容易玩。



▲在「第一層」的世紀世界地圖對島南岸，電腦世界因為人口會增加，所以容易使用天地神農具是人類。

建築物的成長

建築物的成長，在本文也提到過此種轉動設備的，由著丹機能，很有趣。

1 建築物的成長，在本文也提到過此種轉動設備的，由著丹機能，很有趣。	2 青島的任天堂。	3 青島的任天堂。	4 青島的任天堂。
5 任天堂，是任天堂。	6 任天堂，是任天堂。	7 任天堂，是任天堂。	8 任天堂，是任天堂。
9 任天堂，是任天堂。	10 任天堂，是任天堂。	11 任天堂，是任天堂。	12 任天堂，是任天堂。

基本戰術篇

在神紀世中公開的戰術機機 為海軍通用

- 1. 諸神紀世的三面貌
- 2. 掌握遊戲的均衡！
- 3. 偉大的人力 = 能力的根源，神力 =
- 4. 注意情報盾牌！
- 5. 用盾牌把惡魔的領導者記號化
- 6. 有時要嚴厲地趕走住民
- 7. 人們會逐漸變強 ~合體~
- 8. 著名的騎士殺戮者
- 9. 騎士來了！
- 10. 建造高大的建物！
- 11. 考驗的時機 ~指令的關卡~
- 12. 象徵的運用
- 13. 要死守領導者！！
- 14. 神力 天地變異
- 15. 怪物出現
- 16. 地形修復要點
- 17. 神的惡作劇 ~快速保存~
- 18. 時機來臨 ~國家間大戰戰~
- 19. 目標是高得分！ ~地圖面~
- 20. 自由自在跳躍面

戰術

1

諸神紀世的三面貌



諸神紀世共分入門篇 (TUTORIAL)、征服篇 (CONQUEST)、以及應用篇 (CUSTOM) 三大模式。

重點當然在於 989 面的征服篇，當然的遊戲並無注視其流程的。

善用三面貌是要點所在。該神紀世指令繁多，操之過急是無益立見功效的。

1 入門篇 TUTORIAL

TUTORIAL 有「個別指導」的意思。也就是說，個別指導模式是熟悉該神紀世必備的，亦即入門篇。

由於條件設定比較簡單，是能愉快攻陷的。

此處充分練習的話，有助於征服篇的順利進行。

然而，不管如何攻陷，結果是難以預期的，所以要見好即收，在適當的時分撤退。訓練任天堂時，錢的操作較為複雜，必須多加練習。若能達到一發雙地，一發奇蹟的境界，將會方便許多。

2 征服篇 CONQUEST

CONQUEST 的意思當然是「征服」。征服篇是諸神紀世的主要模式，目的在於攻陷，從 0 面的 GENESIS 開始，共計 989 面。

乍觀 989 面，可能會令你感到訝異，然而，運用高得分攻陷面，便可作地圖跳躍。該神紀世以得分為要點所在（詳見後述）。

雖然在 989 面，雖在留下足跡的圖面者，但卻只能在「一應百應」圖面，亦即一旦攻陷過的面，也能重複玩數次，但記錄用電也是學會用盡，所以，還是以記下地圖名爲宜。

3 應用篇 CUSTOM

CUSTOM 意思是「所要求的」。也就是能由設定各種條件來玩。

不論設定何種條件來練習，例如徹底限制惡魔一方的指令，消除平常的不滿等，玩的方式有多種。和入門篇不同的是，在標題畫面選擇 CUSTOM 的話，便可任意選擇地圖。

在導演的個人電腦版，能製作戰場地圖，但遺憾的，在超級任天堂版卻刪除了此一部分。也只有在個人電腦版，才能聯結兩台個人電腦作通訊對戰，有點美中不足。

5 戰術要點



紅點



綠點



紅點

諸神紀世的主要部分是征服篇，用入門篇 應用篇也能玩。

玩的機率不多，而且似乎無法明確地瞭解入門篇與應用篇的差異。

在個人電腦版時，應用篇有製作地圖和通訊對戰的機能，但在超級任天堂版卻刪除了，所以有打電話詢問作者的必要。

入門篇和應用篇的差異



紅點



綠點



紅點

好興奮，入門篇與應用篇是征服篇建立基礎的必要練習方式，應用篇則需要更條件、世界、享受變化樂趣的一角。

原來如此，那麼，它和個人電腦版就無明顯的差異了。

入門篇能按順序作攻陷面的練習，應用篇則是轉手世界或條件的練習，徹底運用有利的設



綠點

是嗎？我一點也沒瞭解此事

是嗎？我一點也沒瞭解此事

是嗎？我一點也沒瞭解此事

是嗎？我一點也沒瞭解此事

是嗎？我一點也沒瞭解此事

2 掌握遊戲的均衡!

嚴禁偷懶!

一定要充分檢查!!

征服應由此開始! 你要如何做? 首先使用“暫停”檢查地形, 檢視魔那一方住民的配置。好! 現在可以開始, 先慢慢做整地工作。失敗了可不行! 最好先用遊戲均衡框面檢查可以做什麼? 不能做什麼? 雖然你已經看過遊戲開始前的畫面, 但那個畫面並不完整。關於「土地的整地」、「對城市的攻擊」、「能否使用國家間的決戰」這四點, 要在遊戲均衡框面中才能檢查。不要偷懶, 要培養觀察的習慣, 當然! 也



▲在圖面一開始就顯示這個畫面, 由此處, 大體上的設定, 但是不可以只靠設定這個畫面就以此自滿, 會對圖面畫面有所觀察, 並掌握起初的配置人數



圖面顯示了遊戲均衡框面

終於要開始整地了……不對! 這次是遊戲設定的框面, 所以要選擇 GAME OPTION。這個方法是兩個陣營共通的設定。在這裡才能檢查能否整地的方法 (確起及低控和只有隨起第二種方式)。

本書的末卷是資料集, 收集前 500 面的完整資料, 所以, 到 500 面以前都可以稍微偷懶, 採用這些資料。

4 上面是遊戲均衡框面, 下面是遊戲開始前的畫面。圖面顯示了遊戲均衡框面, 由此處, 大體上的設定, 但是不可以只靠設定這個畫面就以此自滿, 會對圖面畫面有所觀察, 並掌握起初的配置人數

5 有經驗的

先知道能做些什麼才不會遭到悲慘的結果

啟動了這個模式, 就會顯示出這面的條件設定畫面出來。可能很多大友沒有仔細檢查這個畫面。

不過在這裡沒有關係! 但在遊戲開始前要先確認遊戲均衡畫面。夜間因沒及事先確認就開始玩, 一旦突然遭遇到對方的挑戰便招致慘敗。有這種慘痛經驗的人更要特別注意。一定要檢查遊戲均衡。

對! 一個人是要失敗中! 被殺戮! 才會有! 沒錯! 國家間的決戰只能在遊戲均衡畫面中才能確認。神和妖魔有什麼事? 不能做什麼事? 這些都要十分理解。上次有人抱怨說: 不整地……, 以下省略。

另一件事是在遊戲設定的 GAME OPTION 選

戰狀況, 也是很重要的! 如果整地只有暗起或設定不整地, 還要考慮裡才知曉的。

上次也有抱怨說: 不整地……, 以下省略。

千萬不可偷懶, 雖然 500 面前的資料都列載在末本書, 但要考慮以裡的, 所以遊戲 (開始就要檢查這些條件的習慣)

3 偉大的人力

~能力的根源, 神力~
學習戰國的武將

武田信玄

這個名字使你想到什麼呢? 因為, 信玄曾說過: 「人是城市; 人是石牆; 人就是清潔。這句話才是這陣仗的精髓。」

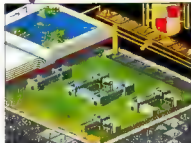
已經成為神的你如果插手干涉地上的事務必須藉助神力, 包括整地。不管做任何事, 都必需專心注目, 畫面的右上方是「神力框」, 因為在神力框內才表示神能做的事, 而神力框的根源來自人們雙手、身體的能力。

也就是人數愈多, 能給予你的神力也會愈增。你是否瞭解信玄話裡的含義, 那是這陣仗的精髓。總之, 最重要的還是人, 要以人為優先。絕對不要忘記信玄說的那句話「人是城市; 人是石牆; 人就是清潔。」

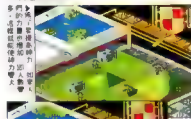
神力框的程度必須均等分配, 但是, 若積存不用相對的神力會增加, (那是當然的)。如果把整地一次所需的神力當作 1, 那麼象徵移動就是 20, 地震是 250; 沼地則是 500; 騎士就是 1000; 火山就是 4000; 洪水則是 16000; 國家間的決戰就是 200,000。等待、忍耐的確令人難受, 但你必須瞭解一點: 諸神紀事是一個需要高度耐力的遊戲。

最後, 還要強調, 在「諸神紀事」裡, 人才是戰勝遊戲的關鍵。

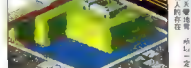
最後, 還要強調一點, 在「諸神紀事」裡, 人才是戰勝遊戲的關鍵。



▲在畫面上方的神力框是神力之指標。如果神力框的顏色越紅, 神力也會隨之增加, 能給予你強大的力量。所以, 要經常注意。



▲神力框的顏色越紅, 神力也會隨之增加, 能給予你強大的力量。所以, 要經常注意。

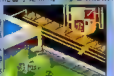


▲神力框的顏色越紅, 神力也會隨之增加, 能給予你強大的力量。所以, 要經常注意。

另一種神力框的利用法

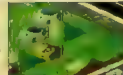
這點對於初學者有一點困難, 但掌握了這個遊戲之後, 也能將神力框轉化為其他的用法。並非只有神力才使用神力, 這魔也會以神力對人奇襲。但無法確認敵人保持了多少神力。若是突然遇到火山爆發, 可能會手足無措, 這種情況相當多。

但若習慣遊戲之後, 自己又能肯定, 應該能大對陣敵人的勢力, 造成我方神力的程度。如此一來, 你就能成為真正的「諸神紀事」遊戲。



▲習慣之後也可以利用神力框, 來觀察敵人的神力。

而且, 不論任何事, 都會被敵人記下來。神力。



如果遊戲一開始就對地圖使用 L+A, 或 X, 馬上會變成無法整地。

如果遊戲一開始就對地圖使用 L+A, 或 X, 馬上會變成無法整地。

這是發生的事, 所以遊戲的開始就要檢查這些條件的習慣。

這是發生的事, 所以遊戲的開始就要檢查這些條件的習慣。

有時要嚴厲地趕走住民

如果沒有任何人，就要破壞城市

聖地工作進行到某程度就有好幾棟建築物，有時人影就會從地面上消失，在這種狀態下，於建築物未蓋滿前（圖標的右下綠色長條圖那一邊）人是會跑出來的。

這樣一來，其實蠻浪費時間，不但浪費時間，甚至對於前進到下一個面以前沒有任何幫助，反而不是強點。

所以，最必須要做的事就是把建築物裡的人趕出來。雖然，庇護人類是神的最大工作，但是也不能輕視他們，有時也要對人採取嚴厲一點。這一點在手中也有提到，應該要積極利用。

這個時候千萬不要使用會使城的四周同時隆起的“L+X”，此時只需隆起一處即可。尤其是在序盤的時候更要節約精神力。

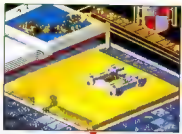
最好能專心只要一次隆起，就能讓成群的建築物縮小的最有效率的一點，這是相當重要。而且，在大平原中有成串排列的地方，若用“X+Y”也只有須用一次，就可以同時讓9個地方變小的事情發生。

還有，不要忘記將變小的建築物再恢復原狀。

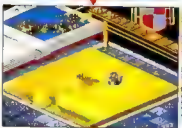
 $(L+Y)+(L+X)+X$

一開始精神力充足，並且也很快趕走進入建築物裡的人，就用複合指令操作，就能很快將其趕出去。用“L+Y”把目標對準城市，再用“L+X”縮小城市，人們出來以後就用X恢復至城市。然後，就一直重複這樣作直到遊戲過了中盤，你會發現這個方法很有效率。

諸神紀事 最奧妙的就是它的組合，幾乎可以完成任何事。雖然學起來有點困難，但是，一旦學會了，遊戲的進行就會非常順暢，所以一定要努力學習。



▲城市被縮小後，人影就會跑出來。



▲利用聖地對準目標工作，把建築物變小。



▲當人們走出來時，本聖地已經恢復原狀。

人們會逐漸變強

～合體～

製造強有力的角色

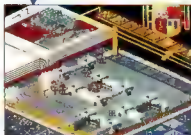
這裡的人都挺強悍，這不只是一種比喻。特別是有關在諸神紀事裡，如果環境的條件再嚴酷一些，很容易就會死掉。

用情報圖標可確認人的強度，而能使表示人的強度之長條圖快速成長，就是人的合體。

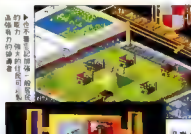
雖然這裡所表示的角色只有一個人，實際上是許多人的合體，你只要這樣想就很容易瞭解了。在複雜隊伍中的RPG也只有表示前面的角色而已。

所以在「諸神紀事」中，雖然畫面表示只有一個人，但實際上要組成可能有好幾百人的場合。

所以騎士擴大到某一程度時就要用合體指令製造強有力的居民。用這個指令，如果合體的對象不在附近時，就慢平時時一樣改成建造建築物的指令，要靈活運用。



▲要製造強力的角色時，不但無法攻入敵陣，而且要定期地對聖地集合指令，加強強者的能力。



▲合體指令會使人的精神力增加，而合體後的人會變得更強。



▲合體指令會使人的精神力增加，而合體後的人會變得更強。

趕走人是「諸神紀事」遊戲裡最重要的方法！！

趕人除了可以消除空白的時間，可以讓人在走出建築物以外，還具有重大的意義。

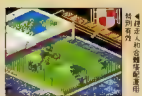
就是要製造強大的居民，一定要積極而積極製造強大的居民，不然，不容易攻陷這一方面的。

製造強大住民的必要指令是合體和聖地集合。合體就是和附近的角色合體，建築同時也可以。聖地集合就是將合體後再新去合體，所有的人都會和領導者合體。

我要從序盤到神聖神大部的都使用合體，而用聖地集合將所有人集合在一起和領導者合體，可能是製造強士而已。

我經常使用聖地移動，所以聖地集合是不可缺少的指令，因為領導者常常需要最新情報，所以聖地化領導者。

原來還有各種方法，總之，合體和趕走人同是重要的方法，這兩種指令使用特別有效。



▲趕走人和合體指令是製造強力的必要指令。

著名的騎士殺戮者

學習騎士的製做法

發光敵方的居民，破壞建築物，如此一來就不會遺留下任何東西。騎士稱得上是狂暴戰士，要使用騎士指令讓領導者變成騎士，但並非隨便做就可以增加騎士的能力。因為他會直接繼承變身前的領導者能力，所以要充份增加強力領導者的能力。如果出戰的是弱的騎士，還沒到敵敵陣以前就會先死了。所以要製造強力的騎士，要持續合體，製造強的領導者。可運用合體和聖地集合指令。

當把領導者轉變為騎士，象徵就會移動到這裡。所以若敵人陣線裡變身為騎士，都可就無法製造下一個領導者，要避免發生這種悲慘的結果。

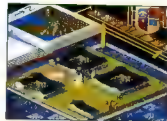
如果讓建築物裡的領導者化身為騎士，這個建築物就會被消滅，所以一定要把他趕出該兩隻身。



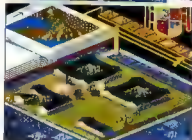
▲當把，騎士會向敵陣大舉前進，令人大大放心。



▲戰鬥一開始時就趕出建築物，要趕走敵人！



▲一點一點的把一部份領導者，以合體的方式，製造出強大的騎士，以打倒敵方的地方。



▲如果讓建築物裡的領導者化身為騎士，因為建築物會消失，所以一定要把他趕出該兩隻身。



▲當把，騎士會向敵陣大舉前進，令人大大放心。



▲戰鬥一開始時就趕出建築物，要趕走敵人！



▲一點一點的把一部份領導者，以合體的方式，製造出強大的騎士，以打倒敵方的地方。

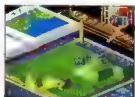
騎士來了！

這裡要告訴你擊退敵方騎士的方法

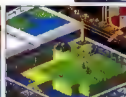
雖然敵方的騎士很可靠，但是對方的騎士亦是蠻可怕的傢伙，所以在這裡要告訴你遇到敵人的騎士時該怎麼辦？

假如遇到水，而又有致命性的話，就乾脆把大地讓騎士掉下去。如果不讓對方的騎士進入我方陣線，將會浪費許多體力來對付，所以儘可能在遠處擊敗他。因此，要將敵人的領導者記號化，讓他掉入沼地。因為他會縮短，所以從一開始就要有沼地，並且要擴大地形，讓他繼續掉落無窮盡。

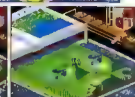
假如遇到沒有致命性的水，就不能使用沼澤地，不如不要管騎士。就認為只要比騎士破壞大地更快地填滿騎士就可以了，並且讓那裡的建築物以擄取時間。在這段期間要積極填滿，讓那因為騎士遲守都會死亡，他並非絕對不死。



▲如果讓建築物裡的領導者化身為騎士，因為建築物會消失，所以一定要把他趕出該兩隻身。



▲一點一點的把一部份領導者，以合體的方式，製造出強大的騎士，以打倒敵方的地方。



▲戰鬥一開始時就趕出建築物，要趕走敵人！

4 就離我們所騎上，越遠越好，所以能保持距離，對方的騎士也會感到不安，所以能保持距離，對方的騎士也會感到不安，所以能保持距離，對方的騎士也會感到不安。

對騎士各人的嗜好不同

騎士出現了，真是可靠的傢伙。如果有3個能力全滿的騎士，即使不要管他，也能攻陷沼澤。

騎士並不是那麼，所以我不喜歡。

嗎？但是騎士很方便，即使你不管他也沒關係。

對於騎士的製造處理也不容易，因為他會留下大地沼澤和怪物，除了解決荒地，還要將沼澤填到沼澤下，不然不會消失。

沒錯，不過使用騎士比較方便。

通常騎士是一群不大顯的傢伙，他們像無目的地破壞眼前的建築物，似乎有強烈的敵對感。

使用騎士不如使用領導者來的更漂亮。第一，他和只能戰死至死的騎士不同，可以供用軍會、合體指令，領導者就可以永久繼續戰鬥。

的確沒錯，你說的有理。

沒錯，不過使用騎士比較方便。

通常騎士是一群不大顯的傢伙，他們像無目的地破壞眼前的建築物，似乎有強烈的敵對感。

使用騎士不如使用領導者來的更漂亮。第一，他和只能戰死至死的騎士不同，可以供用軍會、合體指令，領導者就可以永久繼續戰鬥。

沒錯，不過使用騎士比較方便。

通常騎士是一群不大顯的傢伙，他們像無目的地破壞眼前的建築物，似乎有強烈的敵對感。

使用騎士不如使用領導者來的更漂亮。第一，他和只能戰死至死的騎士不同，可以供用軍會、合體指令，領導者就可以永久繼續戰鬥。

何況，使用領導者和合體移動，在戰略上也更有戰略性。

戰略嗎？這是什麼戰略？

例如，從海邊向內陸好似收縮地攻擊，騎士是不能做這種有趣的遊戲方法。

但是可以選擇的戰略戰會並沒有那麼多……所以還是對騎士的破壞力和強大能力覺得有壓力。

沒錯，不過使用騎士比較方便。

通常騎士是一群不大顯的傢伙，他們像無目的地破壞眼前的建築物，似乎有強烈的敵對感。

使用騎士不如使用領導者來的更漂亮。第一，他和只能戰死至死的騎士不同，可以供用軍會、合體指令，領導者就可以永久繼續戰鬥。

因為每個人的想法不同，所以無法面面俱到，但是考慮到各種處理或戰略性後，我認為領導者比騎士好。

我認為騎士比較好，騎士是武力戰術專家，完全靠他所信仰的神而戰鬥，有著崇高的靈性。

真是個好問題……可能因為狀況不同而定。不過，使用騎士的話，就要有適當處理。

沒錯，不過使用騎士比較方便。

通常騎士是一群不大顯的傢伙，他們像無目的地破壞眼前的建築物，似乎有強烈的敵對感。

使用騎士不如使用領導者來的更漂亮。第一，他和只能戰死至死的騎士不同，可以供用軍會、合體指令，領導者就可以永久繼續戰鬥。

沒錯，不過使用騎士比較方便。

確實，騎士只能使用一次，這是一美中不足的地方，但是我非常喜歡能力強的騎士！

沒錯，不過使用騎士比較方便。

通常騎士是一群不大顯的傢伙，他們像無目的地破壞眼前的建築物，似乎有強烈的敵對感。

使用騎士不如使用領導者來的更漂亮。第一，他和只能戰死至死的騎士不同，可以供用軍會、合體指令，領導者就可以永久繼續戰鬥。

沒錯，不過使用騎士比較方便。

通常騎士是一群不大顯的傢伙，他們像無目的地破壞眼前的建築物，似乎有強烈的敵對感。

使用騎士不如使用領導者來的更漂亮。第一，他和只能戰死至死的騎士不同，可以供用軍會、合體指令，領導者就可以永久繼續戰鬥。

戰術
10

建造高大的建物！

最具反敗爲勝威力的
就是洪水

此海面高一層的地方建造平地是最省力的方法。在序盤裡用這個方法就可以了。因為要以貯存神力為最優先的條件，所以只在序盤中使用就可以……

但是，已經擴大的平地如果只距水面高一層的話，若碰到洪水的話，則全部都會沈沒於海底，這是沒有敵我之分的。不論是自己使用或者惡魔使用，辛苦建立的城寨都市群都會被滅盡。

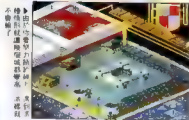
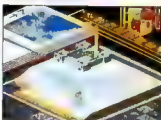
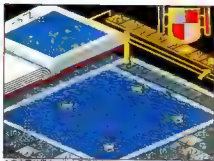
如果惡魔不能使用洪水的面(相反地,惡魔的奇蹟只是洪水面時,要積蓄成洪水樣貌以上)。如果自己也無意使用的話,建造二層也沒有關係。納力貯存到某一定程度就要建造二層以上。尤其是當水具有致命性,不然一遇到洪水就欲哭無淚了,最好事前做好準備。相反的話,水沒有致命性的話,只要拼命前往拯救助就能多救幾個。(當然,這決定於你操作控制器的能力)。但是建造過多也是一種浪費,人們沒有全部被消滅就不會輸,所以還有一個辦法就是只將一部分高高地建造起

雖然遇到危險時也可以用洪水反敗為勝，所以盡量高高地整地，整地三層以上的話，也可以連續使用洪水，這也是絕招之一。

但是洪水並不是萬能的

雖然洪水能使人反敗為勝，但不論何時都有危險？事實並非如此。

要掌握的是各面開始時所表示的條件設定會令「WORLD TO CONQUER」的「H5 PEACTIONS」有極敵人的反應速度，若是快速的話，如擊水有致命性，即使遭遇強烈的洪水，也會馬上被殺出來，但是衝過洪水可以獲得很高的分數，所以，如果選擇得當，要快而准而大膽下手。



戰術 11

考驗的時機

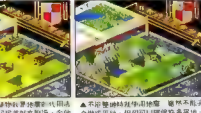
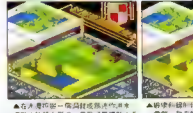
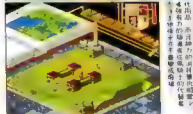
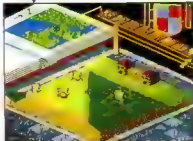
~指令的限制~

展開一連串的指令 代用大作戰

再往下進行，會出現一些不能使用某些指令的關數面，這些面正是 諸牌紀事 的妙處，所以要多動動腦筋，並使用代用指令。

例如：不能使用奇跡時，就持續縱合體，提高人們的能力。把象徵射入敵人陣地的中央，用聖地集合指令進入敵陣，慢慢實行戰略指令，就會變成騎士的代用法。在前線要避免自己的建築物遭到破壞。繼續隆起地面就變成火山的代用體。

例如：整地受到只能隆起地面的限制時，就慎重地整地應付就可以。如果不能整地，則利用地雷製造平地。還有一個辦法是用象徵領導住民前往有一點平地的地方。一定有能代用的指令，所以千萬不要絕望。




▲在大厦顶层一个偏僻处熟睡的洪永
道助人的骑士下走。是熊了要遭人下
走。物能人耳所听？停用的万忌

▲新加坡和錫蘭的華僑世界地圖時代同濟
當然，我方的居民若就在附近，和他們
們馬上要新建設此地，可謂最好的方法

▲不能整地時就使用地盤，雖然不能完全變成平地，但相可以確保許多平地。

雖然被指令所限制，但遊戲的關鍵却是居民

 2. 錯：不過有醜陋整倦或天
變驚異的面也相當多。雖然
有幾件基本的對策，但即使擁有同
樣的對策，但也會有驚嚇的感

➔ 如果連田地處讓山塌下或讓半島突出於海，或許有效，不過這樣幾乎要靠運氣。

● 如果只是想使用地圖功能，只需
按螢幕一點紅就可以做到。先
使用暫停再慎重地使用游標移動
若不小心碰起到你預定目標的旁邊

因而，地震破壞隆起，引起
間接造成許多平地。相反的
，只要震源隆起至八層之高，便用
於建造新的平地。

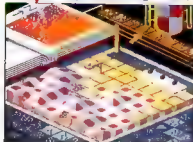
但是，若先趕走人們就不
能做盤地，所以這辦法還是
有缺點的

，就著變得相當脆弱，用水或騎士攻擊，或對敵陣射入飛箭加以攻擊。總之，一定得花時間攻

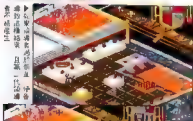
結果如何？增加了人並要維持他們，這對指令的嚴密性會更加嚴厲，對於人海戰術的個性相對薄弱。



12 象徵的運用



▲在平地上象徵，是正確的集結。但在戰場上必須視地形、障礙物、中盤、局勢而移動到地形中，視需要而改變象徵的形狀。



象徵指令是對遊戲高手的一大考驗！

有關象徵之命令有二種，配合運用的話，遊戲會變得相當容易。

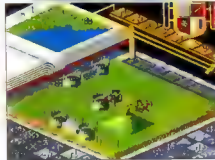
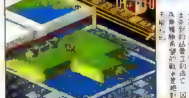
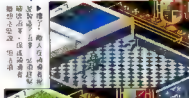
使用上必須注意的是打入象徵的處所，如果打入平地正中央是最穩妥的，不妨在象徵周圍開設沼澤。……如果只能在平地開設地時，要選擇有凹凸的地方較好。如果領導者死亡、或變成騎士的話，象徵就會當場移動。領導者最好不要單獨行動，如果象徵處在敵陣中央的話，新領導者便無法產生。

首先，在想整地的場所處，儘量要誘導住民。不過如果將整地任務交給住民，有時會事與願違。至少要指示住民發展的方向，到了後半，要往哪裡發展是相當需要的。總之，必須充分擬定戰略，領導住民。

戰鬥II的重點，在於要對敵地以侵入的方式發動總攻擊。具體地說，要鎮定惡魔的象徵打入（可能常常被擊敗），並用聖地集合繼續合體，還要不斷地派遣騎士。雖然這種戰術需要有成感、強勁的住民才能進行，但效果保證是絕大的。

在想整地時，必須常常改變人的位置，使其追逐象徵，同時儘量整地。這是有指令限制時的極有效方法。

13 要死守領導者！！



▲象徵的運用是強化領導者。再將騎士，要使用聖地集合指令，以強化領導者與居民。

無領導者將會極不方便

為移動象徵，需要領導者。能變成騎士的亦只須導者而已。

敵人常會對重要的領導者發動攻擊，不管領導者多強，一旦掉進沼澤也會立即死亡。

由此可知，不論什麼時候，都要以保護重要的領導者為前提。

不過，領導者是最大的戰力之一，欲攻入敵地時，要讓領導者位於最前方，不可過度保護。

那麼，如何保護領導者呢？

方法很簡單，強化領導者即可。要常常使用聖地集合指令，讓住民繼續和領導者合體。在這種紀世中，自己的身體要自己保護。最終目的這是在強化領導者，敵方騎士接近領導者的話，要在遠方樹立象徵，使用聖地集合，運用前述的騎士對策。在領導者那邊製造沼澤的話，可以運用地魔進出（當水是致命狀況時，是很可怕的！）

總之，沒有相當理由的話，在領導者尚未變強之前（最起碼應牌須有一半是黃色），別讓領導者去前線較好。

讓領導者變成最強力的

領導者成長至西宮完全變成黃色時，便可大膽放心。如果再進一步地讓牠變成騎士的話，便可望將上與路。如果有兩隻能力強健的騎士的話，便可大膽地將一切交給他們處理。雖然不是最穩妥，也能放心地在敵地中央打入象徵。繼續合體，攻進敵地的我們住民，士氣多麼高昂啊！

如此，強力的領導者實屬罕見。所以，在領導者變強之前，要謹慎地保護他。



▲強化領導者與居民，讓領導者

效用非凡的各種象徵

▲雖然防禦象徵經常出現的象徵移動，但它的確是值得多加應用的指令。

▲象徵整地防禦久山時，會誘導住民前往新地、是不容使用騎士時的真正攻擊手段。相反，騎士來攻時也可作防禦之用。

▲攻擊內行，要如何使用在防禦上呢？

▲在騎士可能經過的地方樹立象徵，讓建築物變小。用象徵集合指令，同時將騎士、騎士

來的話，使用象徵指令，將其圍困。

▲是嗎？我覺得適當的時候判斷，如果是對騎士攻擊的話，能變小的建築物防禦和則對新地發展較好。

▲是嗎？雖是不明已的象徵，雖然與其名象徵性的象徵，但事實上並非如此。讓陣亡時與主將齊頭並進的！

▲用不置象徵，有時必須強壯及將總移動到別處，並在新天樹立象徵。

▲象徵象徵移動能靈活運用，但無領導者的話便派不上用場。

▲所以說領導者很重要，無法移動象徵的話，就儘量去一雙手一機。總之，在領導者的力量提升以前，要多加培育。

▲指揮一旦強壯後就可朝敵地打入象徵而給敵軍前往。

▲哇！「變身成騎士」當其強健的威力。

▲呼……運用強健的領導者作戰是相當優秀的。

▲哇！電腦版的這種紀事可作對戰好吧！我們來一次體驗。

14 神力 天地變異

① 地震

奇跡中的洪水、國家間決戰、騎士會在另外地方展開。首先是地震，地震表面上雖然看起來厲害，信效率低。如果只能用地震攻擊時，也是沒有辦法的事，只能當做意思意思而已，用來獲得分數而已。反而用來解決在自陣中隆起的山和沼地是相當方便的。

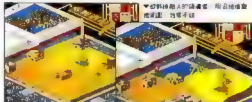


▲表面上看起來，地震效果很厲害，信效率是一點。

▼反而利用地震會自己讓土內的山或沼地，使用容易。

② 沼地

比地震較能應用。如果是無底沼地的話更理想了。但是，淺沼地連發也能得到相當的戰果，連發動物也會變小。把沼地放置於敵人象體的周圍，當使騎士對策使用也很不錯。如果連連發地震，要稍微忍耐，使用沼地。

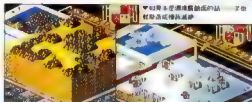


▲雖然效果比較小，也有用處。使用沼地時，騎士們，先使用沼地。

▼利用沼地可以保護自己，也能連發。

③ 火山

對敵人城市要攻擊二、三次，(事實上，若只使用1次的話，不如不使用比較好)相當具有快感。因為若要復原，需要相當的時間，雖然人口不會直接的減少，但是造成環境惡化，會變成間接性的種族滅絕。



▲火山如果連發，土地的話，攻擊比較容易。最好連發幾次。

▼如果連發火山的話，土地的話，攻擊比較容易。

15 怪物出現

在這世界上，也有神力不及之處！

在諸神紀事中，遊戲者受神，神是魔術的，這個世界都是操在遊戲者的手裏。這樣想的話就對了，雖然有各種限制，不過也有相當的對策。但是唯一拿它沒有辦法的東西是怪物，恐怖的巨大生物。

巨大生物是奇蟲、瓢蟲、和蝸牛三種，這些生物出現的話，就沒有辦法，只能看而已，而且他們通過以後。

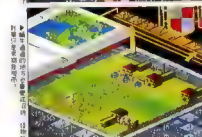
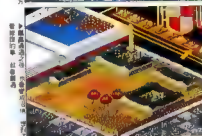
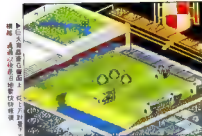
會產生沼地等，沼地帶很靈活，因為會被辛辛苦苦發展的大城塞都市群，而且有的人會掉下沼地死去。

首先是奇蟲，他會從畫面對角線上，從上方對畫下方，也就是從西北(在諸神紀事中，右上是北)，向東南移動。

瓢蟲會從下(南)，移動到右上(北)。

對策是要儘快發現，例如要連發沼地的聲音，或者常常去各地方看，只能這樣建議，只能說要注意這種事是難過的事。

假使發現巨大生物的話，要在其進行方向前隆起土地，避免產生沼地是最好方法，而且變成沼地的地方也要快快修復。



地震要在自陣善加使用

「喂！喂！接下來要用那種天地變異神力量呢？」

「不要著急，先得慢慢地分析清楚各各樣的事吧！」

「對地震、沼地、火山種種天地變異，有哪一種是有效果的使用方法呢？」

「什麼？好！要是地震的話有各種用法，例如用來對付被諸神中的火山或沼地時使用，也就是天地變異的對策。」

「確實用地震來攻擊，效果不是很高，但是當水具有致命性時，沼地就有相當效果。如果能把敵人象體的周圍全部變成沼地或當做騎士對策運用，使用的頻率相當高，也適合得到分數，而且也不會消耗太多精神力。」

「惡魔也許會用地震馬上再湧起沼地，所以若連發許多沼地的話，也是有相當的對策效果。」

「不過最有效果的是使用國家間決戰時。」

「對！可以在敵人的通過道造一座堤壩，即使神力方面確實輸人，也有可能反敗為勝。如果是這種作戰的話，在決戰前就要先做好。」

「火山，是很費神力的，比其他天地變異大。」

「確實以效果來比較的話，不能算好，因為需要給好轉運。」

「但是連發洪水時就便利，因為一次就能大量殺傷許多人。」

「沒有啊，如果像二隻小蝸牛那樣容易死的世界的話，讓他們走火山斜坡，也要相當有趣的手段。」

「基本上，決定勝敗可能跟常理的決戰，所以天地變異可以說是遊戲的重點，雖然也有要用重點決定勝敗的副作用。」



▲連發沼地用地震消滅，使用好，但需要快點。

怪物出現的法則

雖然對怪物，並不是沒有秩序的出現，事實上1000輪回時會出現一次，在畫面上居民隊手走動，即發動一次就是1個輪回，要計算到1000次是不可思議的事，但是習慣之後，就都知道差不多會出現了，會出現哪一種怪物這可不一定，而且也不一定會重複。

根據地面，也就是有時會突然出現，在地圖中央，吃過數萬而後消失，破壞地面，怪物出現的話，就沒有辦法，要辦。



▲第一次(不是1)輪回，怪物出現，即發動數萬次。

16 地形修復要點

遭遇 天地變異時

如同我們發動天地變異時那魔障一樣，惡魔也會用天地變異對待我們的住民，雖然會非常生氣，但是會冷靜地對付。

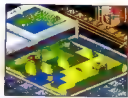
地震因為畫面會晃動，所以一定會知曉，要用世界之書確認位置，雖然地圖安全修復，要盡量速度。能建造3個備載。

沼地要注意聲音。發現沼地要用地靈消滅，是簡單而有效，避免再度遭遇沼地，故意的不做成平地，也有這種方法。

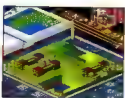
火山修復會大量消費精神力，用地靈馬上破壞比較好，但是眼顧無緣去找新天地也可以，要按開狀況處理。

沸水若充分建造2層的話，應該沒有問題。

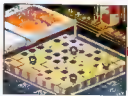
用壁地不能消滅的岩石、樹木，如果把到水面程度的話，就會消失，特別是火山所產生的岩石，是種危險，但是事實上有絕妙的方法。



▲雖然沼地到處都有，但盡量修復



▲沼地的水不用
對二個神經元的 再四角做完成的工作。



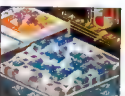
▲沼地，對方建造了沼地，要趕快修復，不然會變的住民會死光



▲用不是岩石、樹木、田地、白色、沼地、水、避免大量消耗精神力，不回復平地，也有這種方法



▲不讓水留下，要快修復，不然的話，被沼地的住民就會死亡（神、神）



▲不讓水留下，這地方應有地靈會修復，事實上地靈也可以在自己的船上使用。

用鈕一次，消滅岩石!!

事實上，這種方法是超越任天堂才能使用的方法。超越任天堂後除可用彈球選擇指令以外，還可用彈球直接指令的實行，分配給X鈕的工作是「把這基地用壁地擴大成能建造區域的面積」或「破壞」的機能。

那麼，若把彈球對準附近有岩石，而本基地的壁地，按X鈕查看。

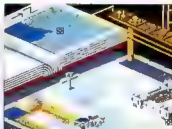
結果如何？本來要毀滅水面才能消失的岩石已消失了，那麼，應用這種方法，就既不怕火山了。



17 神的惡作劇 ~快速貯存~



▲快速貯存有4處，現在記憶位置有一處，共有五個地方都有，也就是在神神記憶，要快速貯存很重要，這樣叫我們。

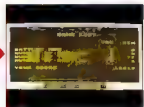


▲神神力量強大時，必定會用這種方法，快速貯存，要快速貯存，要快速貯存，要快速貯存。

不容易判斷時， 體驗重生的世界

進行遊戲時，有時候會碰到困難，例如要如何攻擊，如何守衛，這種情形時，要使用的是快速貯存（QUICK SAVE）。通常常記法是RPG必勝法那樣，在神神記憶也是相同的方式，常常貯存是重要方法。

可能用不著詳說說明何時才要貯存，只要認為這個地方是要點的話，馬上就與快速貯存，貯存的地方共有4處，所以在各地方貯存的話，也更容易重新進行。總而言之，失敗的話，又重新是神的特權，要多加利用。雖然神，也不是萬能的（真正的神，是不是萬能？不知道，但是在神神世界，這種說世界，神不是萬能），不要怕失敗，不管任何事都要試試。



▲快速貯存有4處，現在記憶位置有一處，共有五個地方都有，也就是在神神記憶，要快速貯存很重要，這樣叫我們。



▲快速貯存有4處，現在記憶位置有一處，共有五個地方都有，也就是在神神記憶，要快速貯存很重要，這樣叫我們。

並不是修復就可以

對了。神神說明，修復火山時應使用消滅岩石的X鈕，在對準神之神的牆壁是無效，如果牆壁變成牆壁的話，要努力挖到洞面的程度去。

巨大生物造成的沼地，只能用地靈戰鬥。發現巨大生物時，要根據配工作進行。

對呀！以後再壁地也可，因為可怕的事要盡量損失。

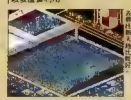
住民。用地靈消滅沼地以後，比起神神修復，這樣修復，不如先回到沒有完成的工作比較好。

要！在精神力容易不足的情況下，新領土比修復重要。

你們大家有沒有使用快速貯存？常常使用，每當精神力上升就貯存。要做重要事情以前

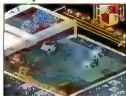
一定要先貯存，這是基本常識。

幸好除了4處的快速貯存以外，也能使用電池記憶，所以也要儘量利用。

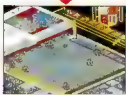


▲快速貯存有4處，現在記憶位置有一處，共有五個地方都有，也就是在神神記憶，要快速貯存很重要，這樣叫我們。

18 時機來臨~國家間大決戰~



▲勢力一旦變成倒數性差異，就要用國家間決戰來決勝負。



▲國家間決戰開始，建築物消失，全民皆兵會跟著地圖中央走去，遊戲者已沒有其他事可做了。



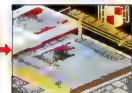
▲合理消耗敵人的兵力，持續作戰會造成敵人的恐慌，造成很多失敗機會。住民絕對數少時，有時敵在戰前就會全滅。

國家間大決戰是諸刃之劍，爲了要完全得勝。

會決定遊戲的最後是國家間大決戰，雖然有不使用也能獲勝，和不能使用的面，但是用這種方法，決定勝敗的情形也較多。選擇了這個指令，地上一切的建築物會消失，住民會繼續合體朝著中央去，就在那裡，最後決戰開始會持續戰到最後一人為止。此時，一切的指令都不能使用（不過還能做場景移動），確實是最終戰爭。

要實行國家決戰時，要注意世界環境、勢力等，如果是壓倒性差異時就可以，不然的話，就要注意。如果沒有大差異，有時也可能會反敗為勝。而且，環境最惡劣時，也要注意在朝向中央前進期間，住民也會繼續減少，實際上，在中央進入戰前以前，住民就全滅而戰敗，也發生過這種笑話。所以在決戰以前，貯存記錄一下比較放心。

問題是決戰必勝法，在決戰時，要趁敵人可能通過之地建造大沼地，這樣的話，在勢力輸給對方時能反敗為勝的機會也多，如果環境解嚴的話，持續建造火山也是有效果。



▲在中央中，神和惡魔的勢力下方會繼續戰到剩下一個人為止，有點末日一般感覺。



▲結局，勝利，勝利，希望，才能用這種畫面來結束遊戲。

最後要漂亮地決戰

遊戲到了終盤，終於要決定勝負的國家間大決戰，個個是僅量減少步行距離。

會最艱苦的面會重要，由其是地圖上是全個大場土情形。

神而言之，在步行角色會一死亡的面，要特別注意，應該把領導者帶到地圖中央附近去，而且按陣合體強化方法，實行的話，能更放心。

語-32

▲勢力版上對可進行國家間大決戰時，如果勢力相當程度的話，可以得出戰前開始，當然要實行，大決戰以前。

▲在沼地，如果是艱苦的面，也有越山戰的方法。

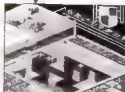
▲神而言之，人數盡量精確，比較好。除此之外，也要考慮惡魔，能使用大決戰的面。

突然地遭遇攻擊而輸的我方，不過越戰越注意，惟一的方法，可能還要充分的加強本身勢力。



19 目標是高得分！~跳躍面~

~跳躍面~



▲這一面是0面，GMSIS 要跳躍面，看能否從這裡跳躍到另一面。

棘手的面要跳過去

諸神紀事共有989面之多，要一面一面攻略，一定不簡單，不過請你放心，按照遊戲中所獲得分數，能够跳躍，這樣的話，就不用著一全部攻略989面，也能到達結局，幸好有這種方法。

得分的計算法要在下一項說明，在這裡，要對面的跳躍分配做說明。

在諸神紀事能得到的最高分是555,555分，這種分數，雖然不會常常得到，不過一旦獲得這種最高分數就能直接跳躍22個面。也就是25,000分能跳躍1個面。

例如，在某一面遭遇問題，而不能順利通過，這種情形發生時，不如回到前面一面去，將其攻略得分成25,000分以上差異的話（不



▲這個畫面是勝利結束的情形，大家能否在此處得到多少分數呢？



▲上方是勢力獲得分數以後，結束的畫面，設置容易，確實花了很久的時間。



▲往勝利畫面前進，如果從前面，直接跳躍到後面，那麼往後，不管跳躍到哪裏，也就沒有什麼問題了。



▲你，產生了這麼大的差異，跳躍到後面去，所以圖的跳躍面會變得很高（或低）順利結束此面。這樣的話，連棘手的面也能省略過去了。

管高（或低）順利結束此面。這樣的話，連棘手的面也能省略過去了。

能獲得分數的具體方法是要在下一項說明，請參考下一頁。

也就是說能獲得最高分數的話，就能跳躍22個面。那麼假如持續獲得最高分數的話，45勝不就全攻略完了？我覺得有挑戰的價值，要不要試試看呢？

對！確實要提高自己的勢力，如果，能够完美的結果的話，就會使部分面，進入下一個地圖。這種情形時，按照得分，所跳的面數不一。利用這種方法的話，也能跳過沒有辦法跳躍的面，幸好有這種方法。

不過，諸神紀事的條件設定是每5面設定，如果多跳躍一面會沒有問題嗎？

不會有的。除了開始時的地面有所不同而已，最高度也會相當地改變。所以，跳躍面以上，是沒有問題。

按照跳躍，但跳5面要125,000點。

沒什麼了不起，如果有時間的話，絕對能獲得。與在棘手的面要勞苦幾小時，我想也相差不了多少。反而能不定比較快。

是嗎？我獲得辛苦地得分數，對遊戲而言，也是變得很苦。



▲這是合體得分的結果，看看有什麼變化了。

20 自由自在跳躍面

面點

事件點

戰國點

得點

要說明得點
計算方法

那麼，具體的得點計算法，面點是初期人口1人100點，神方不能使用天地變異，每一個是10,000點，惡魔能使用天地變異，每一個是10,000點的合計點。

事件點是在表示遊戲中使用幾次。各別點如右表。也就是在遊戲中若引起13次地震是3,250點，沼地若32次是16,000點，火山4次是4,000點，製造3個騎士是4,500點，洪水1次2,500點，計27,750點。當然，國家間決戰只能使用1次可能不只一次，作者有淺漏過，但是方法不明，因為可能會破壞貯存的資料。所以，雖然知道方法，不使用比較好。

戰國點是住民或騎士戰勝結果，持續獲勝的話是50,000點，持續敗戰的話是0點。

為了應證在前面所言要如何地跳過轉手的方式，在此就可善加利用事件點。

例如，引起地震100次的話是25,000點，這樣就能跳過一面，或繼續製造弱騎士也可以（如果是強騎士的話，有把敵人全滅的可能性。）100人150,000點。

這樣，連面點也能自由自在選擇。但是有件事要注意的事，這樣慢慢地得點，是在你能壓制惡魔的狀況時，而且能從頭到尾的控制全局到時盤才有效。也許有點多此一句，但還是注意一下吧！

戰國點	
持續獲勝	50000
持續敗北	0
事件點 (W/E - 次)	
地震	250
沼	500
火山	1000
騎士	1500
洪水	2500
國家間決戰	50000

地圖點

是獲得得點的方法，面點或戰國點是沒有辦法，能控制的事只是事件點而已。

也就是把各種事件使用好幾次來得點，並不是這樣？那好容易。

不管怎麼說，為了事情到大家所盼望的555,555點，只有這種方法，而且超過555,555點，得點表示反而變成515,050點。

地震100次是25,000點，沼地100次50,000點，火山100次100,000點，騎士100人150,000點，洪水100次250,000點。

你看，只製造騎士100人，就短少6面，但是，強騎士不行，若不小心將敵人全滅的話，就不能得點了。

但是，善用這種方法的話，我覺得努力攻敵方的面可能比較有所獲益。

沼地也是一樣，可能會將其全部消滅。所以，連沼地也好

，地圖是能充分使用，但是還是弱騎士較好...

還是覺得這種方法吃力。



4個點100個戰國點，這可得到戰國點。

實戰篇

了解了基本戰術，接下來就要用實戰試試，現在，開始實戰攻略吧！

1. 先習慣是當務之急

No. 0 ▶ GENESIS 草原

2. 要利用沼地

No. 21 ▶ KILLET 電腦世界

3. 容易死亡的可笑國

No. 44 ▶ MORCELUG 可笑國

4. 雖無騎士，亦能大肆殺掠

No. 61 ▶ DOUKOPDOR 一法國革命

5. 用快速貯存，能復活好幾次

No. 89 ▶ NIMKOPTORY 滑稽

6. 在嚴酷的環境下，不死乃最優先

No. 95 ▶ FUTEAILL 沙漠

7. 雖不能整地，也有地震！

No. 104 ▶ BINUSORD 大江戸

8. 不怕洪水

No. 117 ▶ KILLDIEPERT 三隻小豬

9. 雖遭遇火山，也不要絕望

No. 120 ▶ SWAOHAM 一臺鞏固

10. 問題在於騎士

No. 136 ▶ BINWILING 一法國革命

11. 要充分的保護弱者小豬

No. 188 ▶ VERYASLD 一隻小豬

12. 國家間大決戰的長途

No. 212 ▶ JOSEALOW 法國革命

13. 忍耐是不是唯一的方法？

No. 379 ▶ BURKOPDOR 草原

14. 先提高能力的人會獲勝

No. 555 ▶ QAZUBOY 大江戸

15. 好像惡魔般似的惡魔攻擊

No. 0 ▶ BURSODDOR 可笑國

實戰篇的開宗明義
使用法說明

終於要進入實戰篇，但是進入之前，要說明實戰篇的使用法。

為什麼要說明？原因是實戰篇並不是「攻略法」，雖可當參考，加以引用。而若要把各面的攻略法仔細的說明，我完全沒有這種意思。

這件事在前面也說過，我認為諺神紀事有很多解法，因此，所謂的攻略法是多此一點的。

結果，諺神紀事是變成你如何應用基本戰術的遊戲。

在實戰篇也是一樣，並不是要怎麼樣攻略此面，也許在其他面同樣的條件也能應用為最優先。或許同一面再玩時，就不能如早先那般的就能簡單地攻略過去了。因為諺神紀事並不是那麼單純的遊戲。

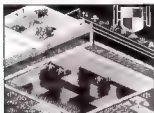
如果能充分了解實戰篇的話，至少能從中發現新的指針。要把實戰篇當做基本，開拓你的諺神紀事視野。

爽世
1

先習慣是當務之急

●要點：游標的移動要完美

NO.0 ► GENESIS



由於是開始的面，不會太難。只要不出錯，應當能輕易過關。

在此面，不妨動練控制器的操作方法，總之，要練習到能自由移動游標。在後半面，移動法足以左右勝敗。

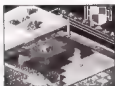
選擇	有聲
水	YOU COM
人敵	3 1 3
敵敵	3 1 3
選擇	T X X
戰士	T X X
火山	T X X
洪水	T X X

●自由自在地整地

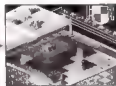
簡單地說，諸神紀世是整地的遊戲，如何廣泛、快速地整地，是掌握勝利的關鍵。所以，熟悉自由移動游標和控制器的操作顯得重要。超越任天堂版由於沒有滑鼠，所以比個人電腦版的操作性能差。為了彌補這項缺點，必須熟悉按鍵指令的分配，如此遊戲才能變得較輕鬆。

一開始就要專心作此練習，目的當然是希望能快速前進。然而，如果不熟悉控制器的操作，在前方的面會變成動彈不得。

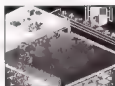
能自由移動游標的話，便能自由整地，進而能擴張領土。



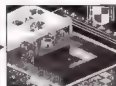
▲快速將地面上的土地改層或平地，這是諸神紀世的要點。



▲儘快學會正確的控制器操作技巧實至名歸。



▲挖下地面一部分一部分整地的話，會造成時間的浪費。



▲學習按鍵一次整地完成，這點雖簡單，但如果不會這樣做的話，後半部的局面會很吃力。

●合體、合體，再合體

在此面，惡魔無法如此，所以，領土的擴張一層就夠了。不要忘了遷出住民，擴張領土的同時要趕緊合體。

遷出、合體、建築，遷出、合體、建築，必須秉持這種原則。總之，要繼續合體，以提高住民的能力。這點不僅此面，可說是整個遊戲的重要前提，和敵人接觸以前，能夠產生多少能力，是勝負的關鍵。合體、合體，再合體！！



▲住民的能力是相當重要的，強大的住民能幫助你。

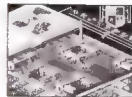
●別忘了要先馳得點

當領土增加至某程度，且神力也相對地提升時，就要展開對惡魔領土的行動。在這一面，惡魔的威力無從發揮，所以，你高興怎麼做就怎麼做。可以大膽嚐試各種指令。可能話在此面做1,000輪回以上，先遭遇怪物看看。

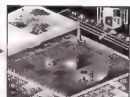
這點與前文所述或許稍有矛盾，要注意的乃如何快速地貯存能力。在這面，

速度雖然不很重要，但以後愈快愈好，否則稍一怠慢就有因惡魔的天變地異而不知所措的危險。在諸神紀世中，先發制人是最有利的上上之策。利用整地的基本戰術，把人遷出、合體，再利用象徵等，便可貯存足夠的神力。

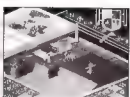
結論是，此面乃練習用的面，不妨大膽地多所嚐試。



▲快速地區界神力，是諸神紀世的要點所在，這對於要快速增加領土至重要。



▲善用整地把人遷出，放牧建築，也可以作轉點配合。總之，要快速增加人口。

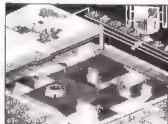


▲使用象徵移動，指示發展的方向，在技術水準上升之前，住民是鳥獸，如果戰況不利，會展開意外的建設。

●要徹底攻擊！

要養成能攻擊時，徹底地攻擊的習慣。高得分的話，便可擴大追蹤的範圍，所以，在容易得分的面，要把握得分良機。

這一面是最好的面，反正惡魔什麼也不能做，前進便可意外獲勝的情形頗多。不妨趁此時儘情地體會欺負弱者的快感（說老實話，融入「諸神紀世」會令性格扭曲）。



▲在容易得分的面，要把握得分良機，這面是最好的一面，反正惡魔什麼也不能做，前進便可意外獲勝的情形頗多。

●徹底地融入其中，按鈕猶如身體的一部位

特別是按鍵的操作，因為要游標移動會變慢，這時，若能同時實行移動，才稱得上是有效的操作。

沒錯！所以，在此面要努力學習游標的移動及按鍵的操作，越看越的這面，操作必須更快、正確。因此，儘早熟悉是最好。

的確，在接看而來的面，多半需要動作遊戲合一的操作方法。

程度偏不容易。總之，在此面不妨多所嚐試，並以練習的方式讓操作法達到正確、熟練的境界。

在「諸神紀世」裡，偶爾瞬間旋轉是絕對平常的事，所以，按鍵從十字鍵移動到SL鍵時，哪也只是幾分之一秒也有力爭的必要。

最好是用不用思考，手就能移動自如，但要達到這種



▲在「諸神紀世」裡，偶爾瞬間旋轉是絕對平常的事，所以，按鍵從十字鍵移動到SL鍵時，哪也只是幾分之一秒也有力爭的必要。

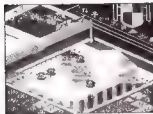
美戰
2

要利用沼澤

●要點：對付騎士最有效的戰術是沼澤。

NO.21 ► KILLET

電腦世界



處於無法發揮最大戰力的騎士的狀況時，如何戰鬥是要點所在。幸好這是個容易過關的世界，稍熟練的遊戲者，可能會於惡魔製造騎士之前結束遊戲。毫無經驗的初學者，正好能藉此面學習騎士戰術。騎士來時，神力或許能充分增加。

沼澤	水	YOU	COM
人	5	3	
地			
沼澤			
騎士	X		
火山	X	X	
洪水			X
電			X

●最大的武器、騎士無法使用時！

不能使用騎士時的戰法，基本上有兩種。一種是使用象徵移動、積極進攻的策路；另一種則是在神力未充分增加以前，避免和敵人接觸。

假如騎士是隔著海和敵人完全分離的話，神力就較易貯存，但如果是聯結在一起的話，出擊比較好。尤其是倘若惡魔能使用騎士的話，要在其使用之前能平它。在電腦世界，神力也有增加的可能。

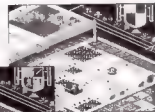
▶另一種方法是避免接觸，以貯存神力。此法適合初學者，但愈往後的話，此法並不適用。



◀在離地兩立象徵，積極進攻，也是方法之一，但此法有致命一補的關注意味，是只適合高手的戰術，初學者不要使用此法較為安全。

●棘手的地震・騎士

快速進行地盤時，地震會突然降臨，而把辛苦盤砌的土地改變成凹凸不平。不過，切勿一味地怨艾地震，要設法趕緊修復。地震會令山崩地裂，所以用不著太介意。問題在於騎士，最初的蹂躪雖不嚴重，但如果未能對騎士採取抑制對策的話，就無法攻陷「諸神紀世」。幸好此面是容易攻陷的電腦世界，是練習騎士對策的大好機會，勤快地加緊練習吧！



◀總之，儘快學習騎士對策是當務之急，從這面容易接觸的面，要加緊練習，否則後面會倍感辛苦，吃力！

●忍耐再忍耐，沼澤、沼澤

沼澤是對騎士的有效戰術。水是致命場合時，沼澤連續作戰特別能發揮威力。要訣是在騎士前進的路途上，先製造此區放大地圖中全都是平地，當埋伏的騎士出現在此地圖上時，便發動連續的沼澤攻擊。不過，切記騎士進入畫面之前，不要製造沼澤。騎士雖然是戰無不勝，也會躲避沼澤。

又，沼澤作戰並非騎士對策專用，對領導者使用也頗為有效。所以，如果神力足夠的話，大可在離地製造更多沼澤。總之，在前半會是忍耐，就會能痛快地聽到惡魔居民們掉落沼澤的聲音，就像連續傾盆的聲音一般。

總之，愈能充分利用沼澤，愈能接近勝利之路。這面間決戰也頗為有用的沼澤，希望能善加利用！

●一鼓作氣，馬上解決，也是方法之一

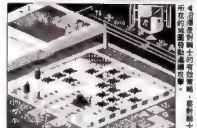
除了努力於騎士對策的練習以外，遠戰速決也是最佳戰術之一。這種方法從來並不特殊。對人口增加、死亡均頗容易的電腦世界的特有方法。要無視敵人的存在，繼續盤地，神力很快就會到達決戰的程度，而神力有超乎想象的，製造沼澤，進入大決戰，很快地結束爭戰是不困難的。



▲神力低終於上升到沼澤了，沼澤大作戰即將展開。



▲沼澤對騎士仍有效，對所有的惡魔居民均有效。



▲增加人口，以保存神力上。

17 以地震對付沼澤，但其後該怎麼辦呢？

◀充分利用使用可發揮最大效用的武器，也有它的目的，你知道是什麼嗎？

◀對，尤其是沼澤，如果稍一疏忽，人們就會有本會大為增加，神力，有必要想出口對策。

◀首先要注重聲音，及早發現最重要。發現的話，以地震對付。

◀迅速消除沼澤，但地震消除它之後，接下來該怎麼辦呢？

◀雖然不知不覺地會完全恢復，但有時不要先讓它變好。

◀惡魔也要聰明地使用連續攻擊，沼澤只能在平地製造，所以，留下凹凸地面對作戰較有利。

◀根據同樣的理由，象徵樹立在此地較好，舞動時，如果象徵的周圍儘是沼澤的話，便會一籌莫展，但若有使用地震的操

件則另當別論，不過，在反擊時能使用。擊倒領導者後，要用沼澤填滿會館的四面。



◀4個連續使用地震之後，要緊注意聲音，及早發現最重要。

★要點：緩慢推進前線。以情大開上

NO.44 ► MORCELUG

可笑國



可笑國是一盤酷的世界。在諸神紀世的十個世界中，可笑國是最困難的一個。在此面，最重要的是如何在不得失住民的情況下擴張領土。不可著急，要冷靜進行，此面並不重視速度而重視忍耐。

名稱	水	有	COM
YOU	3	1	
人使			
地龍			
海軍			
騎士			
火山			
洪水			
魔龍			

“諸神紀世”中最困難的世界是「三隻小豬」，「可笑國」的難度則僅次於它，稍一走動，體力很快就會減弱。在這種世界，不可以作長途旅行。要從建築物趕出人們以前，須先整地。擴張土地，趕出人們，擴張、驅趕，繼續這麼做，不要著急，逐步擴大領土。以火山攻擊敵人，如此便能減弱在外面走動的敵人的勢力。

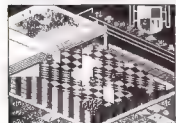


在這種困難的世界，要趕出人們之前，須先整地。擴張土地，趕出人們，擴張、驅趕，繼續這麼做，不要著急，逐步擴大領土。以火山攻擊敵人，如此便能減弱在外面走動的敵人的勢力。

你應該已經瞭解忍耐的重要性。此面能使用洪水，忍耐的話，必可獲勝。屬於自我的攻擊計有沼澤、洪水與國家間大戰戰，從洪水進入國家間大戰戰是基本戰法。

結果，可能會因騎士對策而忙碌不堪，如何抑制騎士，同時貯存神力是要點。在建築物一旦被破壞，神力值就會

減少，所以，務必避免建築物被破壞。能教騎士保護建築物，同時避免惡魔製造騎士的話，就可了無顧慮。如何減弱惡魔的神力呢？答案是破壞惡魔的建築物。達成目的戰法是下頁即將介紹的「前線推進」，雖然其操作相當繁雜，但只要能使用的話，便可保持神力，同時能重奪戰團。



在這種困難的世界，要趕出人們之前，須先整地。擴張土地，趕出人們，擴張、驅趕，繼續這麼做，不要著急，逐步擴大領土。以火山攻擊敵人，如此便能減弱在外面走動的敵人的勢力。

此篇為前線的作戰，達成目的，首先要提升住民的能力。因為必須和敵人持續接觸，所以，雖然戰鬥與敵人並不直接，但即可能會有小爭執發生。

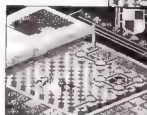
當敵人的建築物與自己的建築物進入同樣的放大地圖範圍力時，便會開始作戰。作戰本身並不困難，只要把圓盤地、破壞敵人的建築物，破壞之後建造自己的建築物，然後將放大地圖捲軸，再重複整地、破壞建築物等的要點就行了。當然，惡魔會有修復的意圖，避免惡魔修復，儘量加以破壞是要點所在。這時的地盤會戰，需要熟悉的操作技巧。如果對正確的游標移動和按鈕操作無自信的話，使用暫停也可以。

建築物一旦消失，神力也會隨之減弱。由於環境艱酷，流浪的住民有相繼死亡的可能。戰況很容易變壞，如果善用沼澤的話，那就完美。這種情形時，應避免自己的住民掉落，達成目的以後，別忘了撤退沼澤。

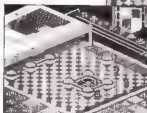
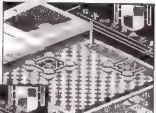
►騎士的轟和惡魔的碰撞，終於開始了前線推展的作戰，這可能是場遊戲，大部分會變成格鬥遊戲，你是否已變成像這樣「手癢」運動？



◀像像地將惡魔建築物中心往上推起，或往下推起。在此若能清楚攻擊出來的惡魔住民的話，都是最好不過的了，也可以把他們趕走。在附近待著之後，再趕他們趕走吧！



►一旦目標附近住民，就要趕緊恢復平地。如果惡魔修復先自己有所建設的話，要設法儘量加以破壞，爭執可能會變得相當激烈。



◀自己的建築物完全被破壞之後，要擴大地圖範圍，重複同樣的事。此方法在將使用天豐地圖的面相當有效，請牢記。

13

前線推展作戰 對初學者而言可能會困難。

對，在敵人格鬥力低的面被習比較好。

你好像一直在主張要多練習。

沒錯，諸神紀世雖然簡單，但機械遊戲，實際上卻是格鬥遊戲。

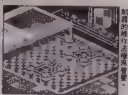
如果是格鬥遊戲，當然需要練習。

沒錯，事實上「前線推展作戰」完全是格鬥。

對，感覺上确实是格鬥，所以應隨時有格鬥覺悟，別忘了提高覺悟。有時要使用暫停，偵察其他地方。否則騎士會於不知不覺中出現，而產生可笑的结果。

將放大地圖所表示的範圍相當狹窄。

互相破壞建築物，的確是個相當令人厭煩的要點，請多加留意。



在這種困難的世界，要趕出人們之前，須先整地。擴張土地，趕出人們，擴張、驅趕，繼續這麼做，不要著急，逐步擴大領土。以火山攻擊敵人，如此便能減弱在外面走動的敵人的勢力。

雖無騎士亦能大肆殺掠

●要點：以領導者奪取敵人建築物

NO.61 ▶ DOUKOPDOR

法國革命

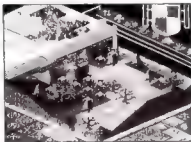


就環境而言，是容易戰勝的面，但天變地異卻僅似火山，其結果是騎士對策會變成要點面。又，也會頭一次經驗30對30的團體戰。幸好是不易死亡的法國革命，所以可暫時置之不理，但如果是嚴酷的面的話，就必須趕緊整地。在此面，人被分隔的話，對情勢並不有利。

項目	YOU	COM
人數	30	30
地形	×	×
建築	×	×
火山	×	×
需求	×	×
其他	×	×

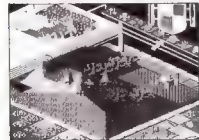
●30VS30 突然爆發團體戰！

遊戲一開始，就有60個角色參與，場面相當壯觀，可惜卻無暇欣賞。初期配置多，表示戰爭也開始得快。在此地圖上，住民分為兩部分，其中之一就在惡魔眼前。如此，序盤必須針對接近惡魔的住民而採取對惡魔戰役，至於遠離惡魔的住民，則要專心擴大領土。領導者是在遠離惡魔的地區，所以，若將領導者投入對惡魔戰役的話，會較費時，其間，要以少數住民對抗惡魔，並利用整地展開前線推起策略。



▲正如右側所目擊的，場面相當壯觀。初期配置計有30個敵人，地圖上陣方的角色雖然分散成兩處，但仍須研究適合這種配置的策略。所知將一方整地地帶範圍化。

●用疑似火山奪取神力！！



▲要注意自己的建築物遭破壞，並以整地破壞後敵人的領地，這就是所謂的「疑似火山作戰」。亦即此火山暴發的氣力所在。

欲往前線時，很自然地會因數的差異而導致不利。這當然決定於遊戲者的功力。在嚴酷的戰局中，如果對方投入騎士，情況就會變得不能設想。能够奏效的，恐怕只有疑似火山作戰。如果有充分神力能連續發動火山戰術的話，那是最好不過，但若無此能力，則要改採疑似火山戰術。對方欲修復遭破壞的建築物，勢必會消耗神力，如此讓敵人無暇投入神力也是上策之一。不過，這要樂觀的想法，必須注意避免自己的建築物遭破壞，有時前線推起會感覺吃力，所以應巧妙地併用各項戰術。

●領導者代替騎士！

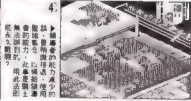
不知領導者的實力被充分培養了沒？要繼續合體，當領導者的能力完全變成黃色時，要逐漸在敵陣打入象徵，然後實施聖地集合指令。朝敵陣突進的領導者應是值得信賴的！

當領導者到達敵陣時，便要改變成戰勝指令，領導者會取代騎士。比起騎士虛殺後，會製造廢墟和荒地，領導者較能直接奪取建築物。縮小建築物，再趕出領導者，要重複這麼做。當然，領導者之後，住民會隨之而來，所以，要使用前線推起，或併用疑似火山，以奪取惡魔的領地。

對領導者的體力不放心的話，合體即可。和只能使用一次的騎士不同，領導者宛若百戰不死的戰士。的確，使用象徵移動符，或許會比騎士費時，但其效果卻比騎士來得大，要積極使用。



▲由於方格地圖，使騎士使用時，又用象徵移動符，使騎士使用時，又用象徵移動符，使騎士使用時，又用象徵移動符。



●奪取惡魔的神力

紅色的騎士對城市是容易。水要致命。犧牲一個住民就取過關。敵陣附近，便可斷尾地讓對方立足。

要犧牲住民，是否有點殘酷？
神降本就是強敵的，否則不會因為失敗就得出神降的。我認爲暫時阻止惡魔的神力增加，沒那麼重要，所以，要設法別讓惡魔建造大神降地。

要注意，優先確保進攻路數。水是致命的，讓住民淹死，就不僅有呢！



▲4個水淹致命，水淹致命，水淹致命，水淹致命。

用快速貯存、能復活好幾次

●要點：不要恐懼失敗。爲了這個目的要做快速貯存

NO.89 ▶ NIMKOPTORY



從資料上看，這兩者幾乎一樣。但事實上，這個面對惡魔是相當有利的，而這場面相當多。惡魔位於海邊的低地，而神位於山頂上，這是這種面的大致情形。環境不能說的上好，在這面要注意的是避免序盤的整地失敗。可使用暫停，然後對準游標才整地。最好十分小心謹慎。

貯存	水	砂	生命
YOU	3	3	
COM			
人敵			
地魔			
品			
關士			
火山			
洪水			
洪水			

●不能使用大戰術

爲了和敵人決一勝負，使用洪水或國家間決戰的機會相當多。但是不能使用這一種戰術的面也很多。在此面要利用騎士來牽制；再利利用住民佔據建築物，累積小的天變地異以決定勝負，但是必須耗費相當長的時間。

在這面的場合，最有效的武器是火山，要持續不斷地起火山，奪取惡魔的陣力，這是最有效的方法，所以要充分貯存陣力。再強調一次，要增加住民的人數，貯存陣力，這是「諸神紀世」的必勝法則。

不要忘記貯存陣力，並且在沒有敵人接觸的地方擴充廣大的領土，並且避免讓惡魔使用天變地異，一定要儘早實行這些。因此，不要上了惡魔挑撥離間的當，雖然遭遇了若干的地震也不要理會，如果每一次都用地震反擊會浪費不少陣力，一旦，貯存够了陣力就用火山反擊，再貯存够就再用火山反擊。持續用這方法再取對方陣力！

●遇到這種情形時、一定要做快速貯存

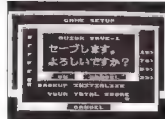
不能馬上解決的面，一定要儘量發揮快速貯存的功能威力。只要常常貯存，即使失敗也可以再來一次，再次重新實行指令，爲避免一失手而造成無可彌補的事情發生，所以不要忘記貯存。當然了，如果有從最初再重玩的時間和耐心也沒有關係。

既然作者給予我們的快速貯存功能，如果不好好應用的話就太可惜了。

▶雖然遭遇了一、二次地震，也不要害怕，要考慮快速貯存陣力。



力，使用火山反擊惡魔的陣力，使用火山反擊惡魔的陣力，使用火山反擊惡魔的陣力。



4. 有要點和地圖的說明書，可以參考。

●復興或廢棄？

在這面裡惡魔可以使用的是地震、沼地、火山等。地震的修復比較容易，沼澤地則稍複雜手費事，但也沒有那麼困難。遇有問題的是火山，因為產生了保持陣力，所以不能再次修復，而且時間也很寶貴，必須先用地震破壞然後再修復或者乾脆捨棄，去尋找新的天地。

如果我方比較佔優勢，可能較有修復的時



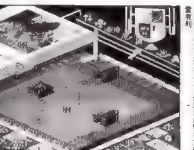
間，但如果是處於對峙力敵時，是要修復接開三個建築物周圍，或忽視再從其他方面著手。要從何處下手，這就事遊戲者的興趣所決定了。常有好不容易整地完成，卻又遭遇到第二次攻擊，這對精神上的傷害相當大是無以形容的。所以，暫時留待以後再做也行。這種情形下爲了協助住民，可以使用合體指令。



●要經常利用沼地

在未能使用火山以前還是沼地比較方便。雖然沼地是確實可以減低敵住民數目的天變地異。但，若水是致命性的話，還可以使用地震。

想往敵人的土地而必須越過山脈的面時，比起前線堆起或疑似火山。沼地的重要度就相當地高，若雙方方面的領土是完全隔開的話，爲了貯存陣力對可以使用火山的程度，在此之前要用沼地做為要來制敵等待。



2D 超級任天堂版和個人電腦版

1. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

2. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

3. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

4. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

5. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

6. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

7. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

8. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

9. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

10. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

11. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

12. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

13. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

14. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

15. 本遊戲，不論在超級任天堂或個人電腦版，都是相同的。

雖不能整地、也有地震！

❑要點：不能使用的指令，其他也有很多代用的指令。

NO.104 ▶ BINUSORD

大江戶



不能整地的面，終於出現了，但是這個面能使用地震，用地震破壞山能代替整地使用，利用地震整地和聖地集合指令，考慮擴張領土，是這個面的要點。而且天地變異，只能使用到沼地，這樣相當困難的面，所以意本需要相當堅強。

指令	有	無
水	YOU	COM
入地	3	1
地震		
沼地	?	X
騎士	X	
火山	X	
洪水	X	
洪水	X	

喔！我的天哪！不能整地！！

不能整地面，該怎麼辦呢？這樣想的人多，我也是一樣，最初只能不知所措地看著而已。

想想看，雖然是簡單的事，用地震破壞了山就可以，在這樣面，連惡魔的地震攻擊也對你有利，總而言之，要使用地震，儘量製造低平地，要在海邊引起地震，期望陸地隆起，總而言之，地震是重要的！

●用地震整地！

用地震整地的方法有兩種，破壞山的方法和讓海底隆起的方法。不管使用哪一種，不要忘記，這種方法是一種賭博。因為不會按照你所期望的情形很多。

首先是要破壞山的情形，如果水是致命性的話，甚至自己會奪取會住民的生命。（水不是致命性時，用連續地震能拯救），雖然這樣，我認為還是有這樣做的價值，因為



▲要所尋找的指令，在這些指令中會出現不能整地的面，在這些指令中會出現不能整地的面。

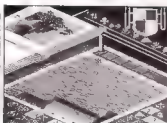
會產生相當多的平地。

要讓海底隆起，需要選在大地圖中陸地很少使用。若這種地方陸地有一格就更佳了！所以要選擇被青少的地方，如果在沒有陸地的地方，引起地震也不會發生隆起。

如果能使用火山的話，就在海上製造火山，再用地震破壞，也能做這種兩段式整地，但是，要把能力儲存到這種程度，可是不是簡單的事！



▲利用地震，讓海底隆起的話，可以整地，也有這種方法。



▲使用地震，讓海底隆起的話，可以整地，也有這種方法。

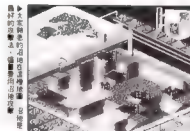
●指令限制

應該已知道，雖不能整地，有時候用地震也能整地。

代替騎士，是用領導者，用整地製造類似火山來代替火山，雖然指令有限制，可是也能用此代用。

在此面一樣，利用「地震來代替整地，和騎士的代用，利用領導者占據建築物，會變成關鍵。雖然在這面不能使用，騎士也能當做國家間決戰代用使用，結局得動腦筋，有指令限制也用不著急，如果有耐心的話，連沼地，也會變成國家間決戰代用。

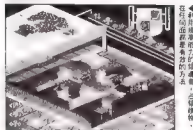
再舉個例子，水如果是致命性的話，雖然不能使用洪水來破壞，亦能製造小洪水，雖然不容易讓敵軍全體沒於水中，但是和箭線推起一樣，為了要消耗敵勢力，是適當的方法。我所能發現的只到這種程度，一定還有很多其他的方法，要努力！



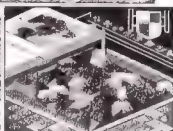
▲在大家期望的，在這些指令中會出現不能整地的面，在這些指令中會出現不能整地的面。



▲在大家期望的，在這些指令中會出現不能整地的面，在這些指令中會出現不能整地的面。



▲在大家期望的，在這些指令中會出現不能整地的面，在這些指令中會出現不能整地的面。



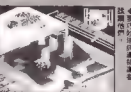
▲在大家期望的，在這些指令中會出現不能整地的面，在這些指令中會出現不能整地的面。

用領導者做騎士代用的練習面

事實上，這個面，不只是地，重配置和敵人的愚笨，產出合體，利用象徵移動的領導者訓練。不過，不一定能來到這個面，原來如此，輸入上面表格就可以嗎？

實的話，會變成一種結果。不過，要讓海底隆起，不能一次都能成功，能那麼順利地得到嗎？

那有哈爾斯呢？不過的確有試試看的價值，如果是不整地的話，確實也沒有其他方法。



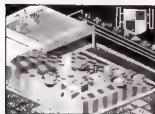
▲在大家期望的，在這些指令中會出現不能整地的面，在這些指令中會出現不能整地的面。

雖遭遇火山，也不要絕望

●要點：要考慮反而利用火山

NO.120 ▶ SWAOHAM

蛋糕國



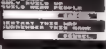
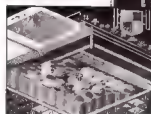
說老實話，這個面困難重重，從這個面開始，難易度會相當地增加，這個面也是一樣，比較嚴酷的環境加上指令限制，是過去所沒有的痛苦面，因為對騎士沒有有效的手段，要怎麼攻克騎士是要點之一，所以要多麼快速的地擴張領土，也變得重要。

資源	水	木	金
YOU	1	1	1
COM	1	1	1
人獸	×	×	×
魔獸	×	×	×
騎士	×	×	×
火山	×	×	×
洪水	×	×	×
雷電	×	×	×

●要注意，僅可能隆起而已！

接下來這一次是只能隆起的，只能隆起時要細心的注意進行整地，如果把地方弄錯了一個地域，就會導致不能挽回的結果。要用暫停鈕停止遊戲，來移動游標需要這種程度的慎重，而且同時也能用到貯存的話，就稍微能容易的進行，來到這兒的話，不要浪費時間，需要慢慢的進行。

▶能「隆起和挖下」或「隆起」而已，只能在game option繪圖一在底任何一點點，一定會造成「隆起」的現象，對500萬以內，在這本書的本書的資料圖集有記載。

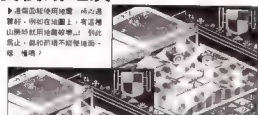


▶可假設整地時，會對整地細心的注意，選擇一個地域的荒蕪，就會產生不可挽回的命運，花多少心力下去也不過

●可能已知道要使用地震 ♥

已經說過只能隆起時，要慎重地進行，還要加上一個要點，要往海邊那兒，如果是大海洋的話，單獨用隆起，就能製造大平地。

如果是不能整地地面的話，可用地震破壞領土，來得到平地，這種方法當然在只能隆起的面也能使用。若因隆起的關係，能獲得更大的平地，就要積極的使用，總而言之，速度要緊，如果讓對方製造騎士，就會變成相當難苦。



▶這個面使用地震，兩方並置好，例如在地圖上，有這種山脈時就用地震破壞山。到此為止，假和前提不能整地地面，哪一塊呢？

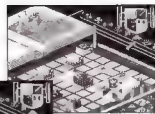
▶用地震破壞後，再對挖下去的地方，仔細整地，用這種方法，就能得到相當寬闊的平地，當然，用不震海和附近這種地帶，如果差的話，高地就形成大平地。

●要點是火山！

你的攻擊是地震，惡魔的攻擊是地震，騎士、火山。還是騎士最讓人討厭的。特別是遠面，水不是致命性的，也不能使用沼地時。

所以，要利用原來就有的山，利用敵人發動的火山做騎士對軍，也就是要盡量讓騎士走長距離，而且你要盡心開拓海，獲得廣大領土和增強領導者的能力，在優勢準備好前，要讓騎士沒有用武之地。雖然不能修復是難過的事，但還要盡量破壞變小。

▶雖然想衝心痛，要把建物變小，然後去炸新地，也有這種方法，身體硬的是讓騎士因經過火山而疲勞不堪，但是，並不是每一次都能這麼理想的進行。



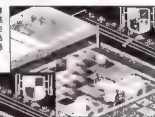
▶為難製造的火山，本來是讓騎士上利用地震破壞，但是也可當做騎士對軍，帶來火山留下來，也有這種方法，也就能讓騎士傷害並長距離的作戰，自己使用的方法是地震而已，能利用的方法一切結果使用。

●利用地震，限制騎士的行動

要從騎士那邊逃亡時，可利用地震的方法。當然，並不是要讓騎士沈浸在水裏，而是要在騎士可能經過的平地引起地震，把大地造成迷宮狀。如果使附近的建物變小，也能收一石二鳥之計，就能得到逃亡時間。

對敵陣使用地震，幾乎沒有什麼功效，不過因為是這面唯一的攻擊法。只好在領導者變得強壯，能對抗以前，要儘量使用地震。

▶在這種地形使用地震，其實只是增加而已，為了盡量消耗敵人的能力，多用也是一種方法，不過並不是很理想的方法，搞不好的話，反而會幫助敵人的發展。



▶在騎士的進路引起地震，讓他不能前進，也可考慮這種作戰，在獲得新領土以前，要儘量爭取時間，如果在該具有建物的話，賣小就剛剛好。

有關地震

▶這個面是很困難的，老實說，我攻陷這個面，整整花了一個晚上。

▶我也一樣，用了很多次貯存和再設定，才終於過關，不知道花了多少時間？因為這面也是相當珍貴的寶物。

▶彼此，彼此，為了這種記事，就是慢過點，如果沒有

若失敗的話 / 重新再來才對

受這種難關的話，就能相當的奉獻。

▶不管說「不是很好，不說」，就是「不是很好，不說」。

▶神而富之，要儘量利用4處的快速貯存和電池記憶，這共5處的記錄，一旦有貯存條件，如果覺得會失敗的話，就可馬上重覆來過，要用這種技巧多加確認。

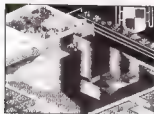
▶對「這種記事」，是相當具有耐力的遊戲，但要安全攻陷

，不知要到何時才休呢？

▶我不太想去人選這個問題，這種遊戲是要用一生的遊戲。



結果，只是花了一生的時間，也是



在這裏，抑制騎士是最重要的，因此必須儲存神力，以便能隨時發動沼地攻擊。總而言之，這個面書要速度。初期配置於山上與海岸線，會相當吃力。記得儘快下山，往東方大海岸處。

地圖	YOU	COM
人數	1	1
地圖		
沼地	X	X
騎士	X	X
大山	X	X
洪水		

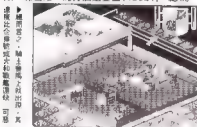
●環境條件是非常吃力的

這裏的環境條件非常艱難，這是由於騎士出現的速度非常快，而唯一的救星就是能夠使用沼地。不過仍然很吃力，因為要在騎士出現之前的短時間內儲存神力，才能發動沼地攻擊，也才能夠下山去海邊。

然後要擴大領土，儲存神力，如果儲存失敗，那麼唯一的方法是重置(RESET)。總而

言之，這個面書是要常備儲存(SAVE)。

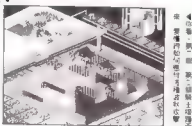
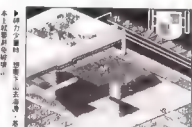
若能成功地儲存神力，就要反攻。使用沼地來把敵線推回，雖然並不如想像中容易進行，但若不快進行行動，則恐怕會被對方從國家間決戰。最重要的事為掌握控制器的操作方法。



●騎士會不停地出現!

如果不馬上應付騎士，第二、第三個騎士馬上就出現。對付一個騎士就已不容易了，何況同時有好幾個，所以要絕對避免去同時對付多個騎士。

因此，掌握速度非常重要，必要時可使用暫停。避免不必要的游標移動，時間是如此寶貴，這也是「時間就是金錢」的諺語。



●東方的海洋是希望之海

此時最重要的問題是「如何抑制騎士？」但是百分之百實行的方法並不一定。

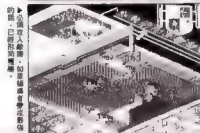
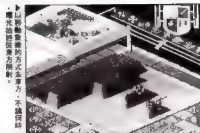
最好的方法是不理會騎士。看地圖，神的降臺是在西北，惡魔的降臺在西南，這樣的話只能去東方了。使用象徵和聖地集合指令來引導領導者去東方。GO, GO, EAST!!

當然，在去東方的同時，別忘記要領導者和住民合體。而且，頻繁的使用聖地集合指令也應該會變得更強。此外，還要記得對敵陣發動沼地攻擊。

領土遍及東方的邊緣時，領導者的能力可能已近巔峯，應開始反擊。以象徵引導領導者回去西方。從出發點附近南下進入敵陣，並保有充分神力，再連續以沼地攻擊對付一、兩個騎士。

將象徵射入敵陣，在領導者進入敵陣後，就變指令為戰團。若神力減少，就以合體的同時來排封惡魔住民。必須常改變象徵位置來誘導領導者，避免一些多餘的活動。

倘若非得與騎士戰勝不可，則以象徵誘導增加神力的領導者去騎士通道即可。若不幸輸給騎士的話，就非常悲慘了。



說老實話，開始其計畫時，並不能攻佔一面。

在這裏，可以及這個秘密嗎？

當時被懷疑沒有關係了，因為終於掌握有攻佔神祕之

之鑰。

真的？到底是什麼？

率開始，非常複雜，想要與騎士打架，但是都失敗。在

這樣的氣氛下開始攻擊，但在中途突然發現東方有出路。

簡單地攻擊。

那件事，一看就知道了。

也許是視野狹窄，只專注於騎士而已。一旦注意東方，就往東方，馬上就攻陷了，也就

是戰勝了一點小事，展開完全的改變，即是神祕紀世，在困難維持面

時，不如稍微改變看法，也許可以

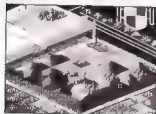


要充分保護弱者小豬

要點：如何讓無體力的小豬，儘早變成騎士！

NO.188 ▶ VERYASLD

三隻小豬



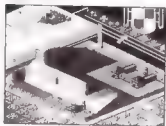
最惡劣的情況是，馬上附近就住有惡魔側的住民。受指令的限制，這一面也是相當困難的。惡魔會頻繁使用沼地和火山來攻擊，而自己只有騎士能使用而已。製造騎士的神力較易儲存，但是強的騎士卻不易製造，重點在於如何快速製造強而有力的騎士。

要素	有	有
水	YOU	COM
人獸	5	7
地圖	X	X
騎士	X	X
火山	X	X
洪水	X	X
其他	X	X

●這是個最容易死亡的世界

所看到的「三隻小豬」可愛但不中用，是最容易死亡的世界。而且住民的增加也被設定為少量，是最難養的世界。惡魔雖然不能使用騎士，但當敵人在眼前時，若無快速行動，馬上就會遭遇沼地與火山的攻擊。

因此，在這裏的唯一方法是馬上逃出，在這邊儲存神力，再以騎士攻擊。



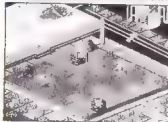
4 惡魔雖然不能使用騎士，但當敵人在眼前時，若無快速行動，馬上就會遭遇沼地與火山的攻擊。

●須常使用象徵、但不可長途旅行

雖然說要迅速逃亡，但若狀況不允許時，就要增加領導者的神力，如此才可放心行走移動。應該要不斷地做合體。本應建築物要成最大，但住民出來要花一段時間，所以不要把房子建得太大。而能力一定要儲存到一半黃色的程度。

終於要開始脫離了。但是對於該往東方還

是西方猶豫不決時，此時就要看惡魔朝著那一個方向而定。應該是要往東方發展。移動時必須注意領導者的體力，為了不讓領導者死亡，應將其用牌情報記號下。若體力減少，就讓他休息；對於惡魔的攻擊不予理會，以找到新天地為優先。



4 惡魔雖然不能使用騎士，但當敵人在眼前時，若無快速行動，馬上就會遭遇沼地與火山的攻擊。

●別急著製造騎士！

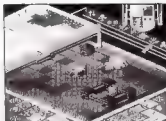
雖然可以在出發地點努力以速攻方式製造騎士，但是如此便不能製造強的騎士，反而會消耗大量神力，這並不是理想的方法。事實上，我絕不會用這種方法獲勝（什麼，是我笨嗎？少管閒事了）。

製造大量騎士不如製造少量而精銳的騎士，絕不可操之過急。

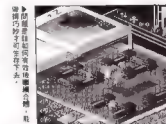
●結果是合體

要點即是如何製造強的騎士。換句話說，也就是要如何做有效合體。要在短時間內強化，最好在敵人無法輕易攻入的地方。所以必須儘快脫離，愈快對後來的展開愈有幫助。但是須注意，領導者在弱的狀態下移動，是危險的自殺行為。……。

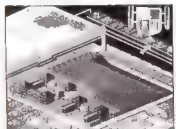
結果是、能够巧妙合體的遊戲者，幾乎就接近勝利了。



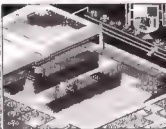
4 惡魔雖然不能使用騎士，但當敵人在眼前時，若無快速行動，馬上就會遭遇沼地與火山的攻擊。



4 惡魔雖然不能使用騎士，但當敵人在眼前時，若無快速行動，馬上就會遭遇沼地與火山的攻擊。



4 惡魔雖然不能使用騎士，但當敵人在眼前時，若無快速行動，馬上就會遭遇沼地與火山的攻擊。



4 惡魔雖然不能使用騎士，但當敵人在眼前時，若無快速行動，馬上就會遭遇沼地與火山的攻擊。

艱苦的環境、才是合體可用武之地

世界，真難得容易死亡的世界。也對啊！白天雪要更黑。

設計惡魔，就這也沒用。應該說在這種容易死亡的世界應該注意的事。

絕對不可以長途旅行，這我已經知道了。

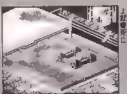
破壞建築物，把住民趕出之前，要在周圍築堤，為節約

神力，去海邊對，最重要的還是高亮型環境的強力身體。身體強的話，就可以稍微做一點較強的事。

也就是合體，確實，有強壯的肉體，就能長壽到某程度。

沒錯，如何在短時間內做最有效率的強壯領導者方法，這是很重要的。

但是，非常生對這種事情，絕手，在旁邊看的話就覺得，忍不住想笑出來。



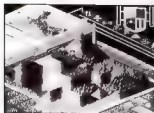
4 惡魔雖然不能使用騎士，但當敵人在眼前時，若無快速行動，馬上就會遭遇沼地與火山的攻擊。

實戰 12 國家間大決戰 (ARMAGEDDON) 的長途

●要點：用騎士和疑似火山奪取神力

NO.212 ▶ JOSEALOW

法國革命



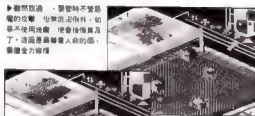
雖然環境沒有想像中艱難，但因為指令有所限制，仍有不便之處。例如，擊地時只能使用堆起的方式，只能使用騎士來攻擊等。而惡魔除了洪水之外，可使用一切的方法。但由於有這種程度上的差異，卻能激發昂揚的戰鬪……。現在，你可能已經成功的完成初級的挑戰，向中級邁進。

	水	火	雷
YOU	3	3	3
COM			
人			
魔			
山			
火			
水			

●這裏、要重視速度

總而言之，在敵人發動攻擊以前，就要讓領導者變身為騎士，速度要非常快，這是勝負的關鍵，否則後來成功的機會將十分渺茫。

騎士是強而有力的攻擊法，所以要努力進行合體，且向東方擴大領土。由於要儘快製造騎士，所以暫時不管敵人的攻擊，要破壞無底沼，雖然也會破壞建築物，不過一旦製造騎士之後，便要開始反擊，且將象徵聖立在敵人的境界附近。

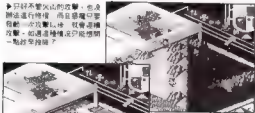


雖然初期使用騎士和國家攻擊，要點就是當30秒鐘時製造騎士，由於召喚也必須同時維持國家內人數，所以製造騎士時，要儘快發動攻擊，否則時間一長，就不易成功的。

●糟糕！一直遭遇攻擊……

如果在序盤製造騎士失敗，就會遭到相當不幸的結果，因為惡魔會連續施用多種天變地異。果實變為如此。只有等待滅亡，毫無對策。

因為神力不會增加，所以沒有方法採取任何行動，乾脆重玩，一次攻略並非易事，任何事仍有經驗點。



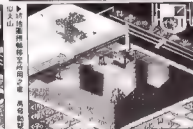
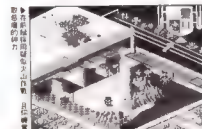
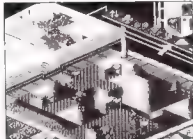
雖然惡魔會發動多種的地雷，對戰能力的工作，連地圖也無法拍開之力，所以這全盤工作不可能，只好儘可能的將部分修復。

●用疑似火山來決定勝負。

終於，在境界附近建立象徵，而自己的住民又已經來到，就要展開反擊。騎士要直接進入敵陣，住民則繼續和領導者合體，準備產生第二個騎士。在此期間，遊戲者要展開疑似火山作戰，就是儘量堆起土地，如果不能堆起，就用象徵移動，稍微前進，至有建築物地方再堆起。

堆起一磚之後，應該能夠發現惡魔的天變地異消失，因為不能自由的補充神力，對這種地步轉變對你比較有利。看好盾牌情報，選擇適當的地方決戰。

騎士和疑似火山的兩面作戰效果相當好，不只在這面可使用，在其他各面也能自由應用。攻擊惡魔時不要只使用一種攻擊法，使用搭配好的攻擊法可發揮更大效益，甚至在不利的面也能獲勝。



疑似火山

疑似火山的應用範圍很大

疑似火山相當有效，永遠都會有如此大的威力。

我自己也十分吃驚，那麼麻煩困難的而，竟然可以簡單。

沒錯，強一個使用疑似火山的人都會感到吃驚。

火山雖然會大量消耗神力，但可放心盡量使用，只是若在前線附近使用，找來的修復工作就很有力。

不會的，如果在敵陣全部製造疑似火山，就不用重複修復，直接進入結局。

原來如此，真是最好的方法。

不過有件事要注意，堆起的象徵不要太得意忘形，免得不小心連自己的建築物也被毀了。

是的，我知道。在後面我會看過你發生這種情形。

你是一個討厭的傢伙，是不需要我的服務？

不是的，別冤枉我，我一向都很尊敬你。



疑似火山的正本與遊戲，是

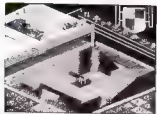
●製造騎士時要在境界附近建立象徵，開始反擊，採用甲地集合，事就在眼前。

實戰
13

忍耐是不是唯一的方法？

◎要點：遊戲執行速度要慢，儘量提高本身速度

NO.379 ▶ BURKOPDOR



不知不覺中會大叫的面。惡魔可使用一切的天變地異，頭一次來到這兒的遊戲者可能不知如何是好，在這面唯一的方法是正確的操作控制，重視速度，擴大領土。這面會讓你不自覺的嘆氣。

水	火	土	木
YOU	COM		
人	火	1	
地	火	1	
火	火	1	
山	火	1	
水	火	1	

●要冒著生命危險擴張領土

這面會讓你傷腦筋，不能做任何事，要怎麼辦才好？但有一個方法，就是要盡量擴張領土。等待領導者有相當的對抗力量，問題是如何做擴張領土者？唯一方式就是速度，要使用暫停，移動游標，讓遊戲的速度變慢，儘量節省時間。不顧一切的忍耐，加強耐志！



4 因為時間有限，在遊戲中要儘量節省時間，儘量節省時間。

●修復時亦以速度為要

當惡魔的攻擊變得猛烈時，要用暫停應付。實際上，除了指令之外，要不斷的使用暫停，否則一般人是很難應付的。如果不使用暫停，而想擴張領土及修復，可視為不具備「神」的本能，根本辦不到。

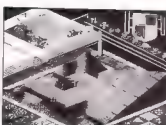
要用比惡魔攻擊前更快的速度修復，損傷

就會比較小。而遊戲的速度則儘量放慢，不斷的使用暫停。

雖然說的容易，做的時候卻沒有那麼順利。這面怎樣說明也沒用，怎樣建議也白費。只能告訴你你要嘗試多次，自己摸索。



4 暫停使用暫停，也是節省時間，也是節省時間，也是節省時間。



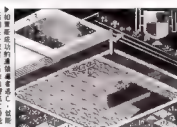
4 要記住，修復時使用暫停，也是節省時間，也是節省時間，也是節省時間。

●怎樣奪取神力

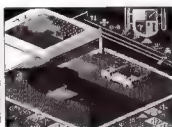
怎樣才能防止惡魔的攻擊？既然不能使用天變地異，唯一的方法就是前線推起或使用疑似火山。但需要強而有力的領導者。

其實，這面的必勝法尚未掌握，目前，勝率頂多五成，能獲勝的方式是領導者能夠成功的逃至西方。儘量的使用儲存(SAVE)。

5 逃至西方，儘量的使用儲存(SAVE)。



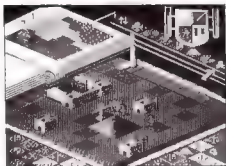
5 逃至西方，儘量的使用儲存(SAVE)。



●要逃亡

在這面要不斷地逃亡。這是不易滅亡的軍艦，而且在逃亡時也能增強能力。暫不管火山的修復，連地震也避免使用。加強領導者的能力，等領導者能力變強以後，就要冒著生命危險攻入敵陣。

要注意神力，因為不能使用象徵移動就不妙，所以一定要留下能移動象徵的神力。如此一來，這面就能獲勝。



難解面更要重視基本的要點

終於出現難關。

找這面掌握確實的領導者，每個細節朋友，但遺憾的是無法完全了解攻法。

雖然使用這攻，但沒有效果，強化領導者可能是唯一的方法。

這很難解面，我想還是掌握基本的要點最重要。例如，為了要成功，必須要擴大領土。

這面是領導者的要點。

對 創 創不定的要點，這面是基本方法要點，雖然不困難，但操作絕對不能失誤，每次要儲存起來，若是失敗，重新再來。用這種方式進行，可能相當複雜。

幸好這面是簡單，如果環境過於痛苦，可能就得投降。

沒錯，就是因為簡單，才能用盡心力。



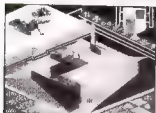
4 確實掌握基本的要點，也是節省時間，也是節省時間，也是節省時間。

先提高威力的人將會獲勝

●要點：條件差不多相同，操作失敗是生死的關鍵！

NO.555 ▶ QAZUBOY

大江戶



神和惡魔都不能做任何事，只是擴展勢力，並用格鬥決定勝負。要快速而有效的合體，才能得到成功。

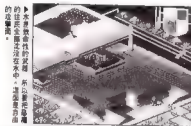
這面的特徵是能盡情享受在前線互相攻擊的樂趣，這面並沒有想像中國難，只要適當的操作控制器。

近身	遠	
水	致命性的	
	YOU	COM
人数	1	5
地面	X	X
近身	X	X
骑士	X	X
火山	X	X
洪水	X	X
岩浆	X	X

●就位、開戰！

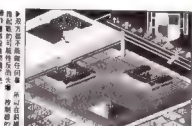
條件差不多相同，雙方都沒有天變地異。如果有不同的地方，也只是初期配置的人數不同。決定勝負的關鍵是在領導者的使用法。如果遊戲者能玩到這面，應該就不必再對領導者的使用法多做解釋，遊戲者本身應該很清楚如何使用。

可以自由的動作，因為雙方完全不能使用



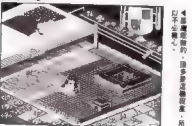
天變地異，表示必需用其他代用指令使用。如此展開應是相當有趣。

因為水是致命性的武器，可做迷你洪水與前線運轉，而前線的推起和類似火山也能自由使用。使用領導者做代用騎士時，在結局會更活躍。這面可說是自由面，要儘情享受自由的樂趣。



●惡魔的攻擊，是可愛的

惡魔並非默默地承受攻擊，但也不至於有效的反擊，所以儘可放心。此時會派遣約一半黃色程度的領導者來，大家將惡魔圍住，悠閒自在的在前線爭奪城池即可。



●特別要注意，操作失敗

要避免粗心大意，條件差不多一樣時，對不會操作失敗的條件設定，所以一定要小心。

這種操作失敗的例子不會常常發生，萬一操作時嚴重失敗，會馬上被惡魔攻擊。

此時已攻破了此遊戲一半，而且你已非初級者，所以不要輸得太難看。

▶惡魔不可能因為操作不會而導致失敗，這是非常不公平的條件設定，所以希望遊戲者有時會犯錯。



4 轉機，弄錯了，把關鍵的地城也搞錯了。如果一直重複犯這個錯誤，遊戲將會很苦。

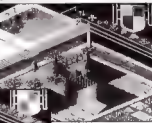
●諸神紀世，究竟多有深度？

諸神紀世不是簡單輕鬆的遊戲，也絕非是日本人所創造的。應該少說。

大江戶世界應該是比較困難的世界，但這面却一點也沒有這種感覺，其結果是決定於條件的設定。

遊戲者攻陷的方法不同，其玩法就不同，這是一個具有深度的遊戲。那麼，到底要玩幾次才能完全攻陷呢？

▶特別喜歡法蘭西時代的遊戲者，雖然不盡其其中的權利和判斷權，但不像是法蘭西的遊戲。(編，並沒有特別關連)



4 大江戶是美好的世界值得學習，而且具有屬於自己的自在的風格。

考慮諸神紀世

來到這裏，會覺得是升的簡單。如果要是超越解面，我不定有些遊戲者就能脫離。確實沒錯，很多大都是慕名而購買，抱著嘗試的心理。

的確，否則就不全編碼了。能與惡、神與惡魔的不斷對立對立，在東方概念是複雜的，最後目的是使世界繁榮，却又互相殘殺，不是讓人覺得很矛盾嗎？

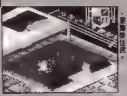
這沒有什麼牙不牙痛，國家間的決戰是既定事實。

是嗎？又如果不懂西方宗教的人該如何玩？在東方也有人與共存，點人向神之的宗教推理。

這的確是有宗教色彩的遊戲，但不僅宗教也相當享受

其中的樂趣，所以不必考慮這回事。

對啊！神之，最難辦的是把他當成一件有趣的東西，融入在其中。



諸神紀世之研究

訪問神中之神彼得·毛里紐

無法歸類於任何過去存在的遊戲，「諸神紀世」是革命性的遊戲。

「諸神紀世」的誕生與進化。

開創作者彼得·毛里紐的實業，觀念及未來。

諸神紀世就是成為神

由於推出超越任天堂版、PC版及索尼版的「諸神紀世」，「諸神紀世」的名稱已廣泛的在遊戲遊戲迷之間流傳，但可能還有人對遊戲內容不甚了解，因此從「諸神紀世」的概要開始說明。

「諸神紀世」的最終目標是要讓萬種的種族滅亡，使神的種族統一地上世界，所以遊戲者要當作神開拓土地，幫助種族繁榮，藉引發地震、火山活動、洪水等災害來防止惡的種族的發展。開拓土地，製造平地讓人們得以建造房屋或城市。人們住在房屋中，也可學習戰鬥技術。當人口增加，神的種族繁榮，角色是神的遊戲者也可從中獲得巨大的能力。

在這裏有一個「諸神紀世」的最大特徵應予注意，就是在遊戲內全場的人物中，是無法做一單獨完全的操作，遊戲者的角色雖然是神，卻無法直接操縱人，只能指導或命令人們。譬如說，使用圖畫指令下達「建造建築物」的命令，則人們自己會去尋找能建築房子的地方，並在那裏建造房屋或城。也就是說可以命令建造房屋，却不能指示建造的地點。

遊戲者並不能命令或統轄全體種族，而人們接受神的命令，但都會按照自己的想法去行動，這就是「諸神紀世」與其他遊戲的不同之處。如果有人認為不能直接操縱種族可能比較沒有意思，這是錯誤的想法。因為種族中每個人皆具有自我，同時這也就是「諸神紀世」有趣的地方。人們按照命令而採取行動，而且非常拼命，觀看這種畫面，會覺得自己真的當了神，有種不可思議的感覺。

我不反對認為「諸神紀世」是會造成狂癡。

由於剛開始並不容易玩，要花上一段時間才會覺得有趣。若能了解遊戲內容會更覺得有意思。我認為遊戲本身並不狂癡。

畫面上有虛構的世界及支配此世界的神與惡魔。當神就是「諸神紀世」最有趣的地方。



彼得·毛里紐先生是遊戲「諸神紀世」的開創者。

使用樂高積木創造天地

彼得·毛里紐先生在舉行座談會時被問「您用什麼製作「諸神紀世」？」

他這樣回答

「樂高(LEGO)積木(BLOCK)」！

他的回答令我吃驚。所謂的LEGO BLOCK就是在歐洲誕生已有一段歷史的積木型組合玩具，我小時候也常玩。他繼續說。

「用LEGO BLOCK研究如何成為諸神紀世」的基礎。用LEGO BLOCK



製作山或凹處，製作海的部分就用實際的水。甚至是有使用海水的水池(笑)。

看了「諸神紀世」的畫面確實可以瞭解使用LEGO BLOCK製作「諸神紀世」的構想。令人覺得他的構想是常人無法到達的天才領域。

在「諸神紀世」追加舞台集中「幸福之地」的六世中，有所謂「BLOCK LAND」，這BLOCK LAND即成為「諸神紀世」的基礎，BLOCK LAND的世界包含土，建築物、人、樹都用BLOCK畫。哪，BLOCK LAND使「諸神紀世」更具服力，但是在SFC版中刪除BLOCK LAND令人遺憾。

製作自己想玩的遊戲

我製作遊戲的原則是要製作自己喜歡的，自己想玩的遊戲。若製作自己喜歡的遊戲的話，在製作過程中也會覺得很有意思。當然，在製作完成之後也會繼續玩。像「諸神紀世」這種遊戲，已經玩了一千多個小時還是樂此不疲。

通常遊戲製作對自己的遊戲比較容易玩膩，但是彼得·毛里紐先生却比全世界任何人都愛玩「諸神紀世」，也就是他自己對「諸神紀世」已投入這種程度。接著，他再說製作自己喜歡的遊戲的另一個理由。

若是製作了自己喜歡的遊戲，世界上一定有人和我相同嗜好的人去買這遊戲。」

他這句話聽起來似乎有些自我陶醉，但是「諸神紀世」獲得全世界的支持，這個事實肯定了它的想法。反過來說，受到人們的敬佩更能使他貫徹自己的想法。

製作遊戲的第二個基本概念，據他說是構成新概念的遊戲。

「遊戲的創新性非常重要，而且我認為在視覺方面能帶給新鮮感，我不喜歡模仿他人的作品，我自己會玩，但絕不模仿他人的作品。」

他這番話聽到了日本的遊戲業者。在遊戲的世界中被認為是加工型的日本很少去首創遊戲。因此「俄羅斯方塊」或「諸神紀世」這類暢銷作品可能會造成正面的激勵。彼得·毛里紐先生可能考慮了這件事，因而問我。

「你認為日本會製作類似諸神紀世的作品嗎？」

我明確地回答：「是的。」

第三個製作遊戲的概念，據他表示：「內容必須值得版權費。」

「遊戲時間最少24小時，而且要製作超過版權費，能令人滿足的遊戲內容。」

通常，遊戲時間是會使用500個、4個世界，能使人簡單且長時間的玩。同時，有圖解式與對戰式充分構成。

彼得·毛里紐先生最後一個製作概念是要講求細節。

「遊戲必須講究遊戲內容，但也須能簡單操作這是很重要。」

這些基本概念經由「諸神紀世」獲得證實，

同時也被充分運用在下一個作品「POWER MONGER」中。

POWER MONGER 是要當族長

遊戲者的目標是做村長侵略其他村子或是合併其他村子來統一國家。在「諸神紀世」是要當族神，如此所謂遊戲者的視點降低了，變得較有親切感。在這裏，由於視點由神變為一族之長，因此對遊戲的變化做一說明。

首先，遊戲者由一個神變為一個人，所以沒有引起地震或洪水等災害的超自然力，控制人的命令是以「移動」、「開闢」、「發明」構成，能做的事就有所限制。相反地，天候災害的自然力有時或為令人束手無策的大障礙。而且，人的行動與自然有莫大的關係，正如實際的世界一樣。譬如說要開闢無法破壞的土地時，人結果會受自然災害的襲擊。在「POWER MONGER」中，神以另一種形式存在，遊戲者則為他的臣民一住民。

時間的觀念亦為一大變化，在「諸神紀世」中，是很有時間性的遊戲，有時間的存在。但在「POWER MONGER」中，時間是遊戲過程的重大要素。不下任何命令，僅僅注視著畫面，人們的活動會因季節而有所變化。會下雨、下雪；草也會繁茂、枯萎，土地就會有微妙的變化。而且，據說每隔十年，每個家庭就會有孩子出生。在「POWER

ER MONGER」中的時間為遊戲世界帶來更強烈的真實感。

同時，時間的觀念也是「POWER MONGER」的招牌，甚至成為其特性。前面說過，光看畫面人們就會活動，其實這種活動就是人的生活。而且遊戲中有一千多個人登場，每個人都有他自己的個性，每個人也有他自己的名字，丈夫或妻子，有國子女，工作等事都已詳細規定。同時，在國內有好幾個村落，也各有其特徵。譬如說森林附近是樵夫的村子，山岳地帶是獵人住的村子。也能在樵夫的村子讓村人製造弓箭，準備武器。

這些人的生活詳細地在畫面上呈現，所以光看也不會厭煩。在「POWER MONGER」，能充分享受彼得、毛里紐所說的「庭園式盆景」的遊戲樂趣。但在人格部分，毛里紐先生仍不滿意，就在遊戲中賦予人感情。

「所賦予的感情不是很完全的。譬如村子被侵略，假使有一位父親被殺，他的小孩絕不會服從侵略者的命令。而經常等待報仇的時機來到。」

彼得、毛里紐先生告訴我，這種方法已經超過利害，甚至令人覺得可怕。沒想到在電腦遊戲世界中可採用人的感情。這樣的話，會不會在敵對的村子間發生「羅密歐與朱麗葉」的故事？彼得、毛里紐先生現在仍保持向人格與感情挑戰的態度，這種情緒，使人無法忽視「POWER MONGER」。

「POWER MONGER」承襲了「諸神紀世」的基本概念。正如同彼得、毛里紐先生所說「表現更真實的世界」，有關的動畫也特別提高水準。「POWER MONGER」的世界中，不但有河、島、人的動作也有更詳細的描寫，而天候與地型的變化更是漂亮利用照片型式的表現，再加上地圖的指揮功能，放大與縮小的運用。這般複雜的遊戲，我問他操作方法會不會太難？彼得、毛里紐先生搖搖頭回答。

「雖然如此講究細部的製作，但在玩遊戲時不必擔心這種事。使用滑鼠就很輕鬆地玩，非常簡單。」

「POWER MONGER」目前並非完成品，尤其是作者的滑鼠的操作部分有點不佳，所以目前還不能說出遊戲心得。但看了畫面，就覺得畫面很漂亮，也似乎容易操作。

在「諸神紀世」是要成為神。但這次「POWER MONGER」是要當村長，我想再過不久，全世界就能玩到這個遊戲了。

還有諸神紀世2

在訪問中，彼得、毛里紐先生告訴我一件令人驚喜的事。

「諸神紀世2」的架構大致上已定案了。這一次我想對新的觀點挑戰。

沒想到，「POWER MONGER」尚未推出，就又想出了「諸神紀世2」。原因或許就是製作的是自己喜歡的遊戲吧！

彼得、毛里紐先生的庭園式遊戲，是從「諸神紀世」(神)到「POWER MONGER」(村長)，像這樣，視點由大而小。

做模擬性遊戲時，規模或視點較大比較容易操作。將神、國一村長、人之過程縮小，遊戲製作就更困難。有名的NASA做的「阿波羅登陸」，就花了十年時間(笑)。

如此，「諸神紀世2」就變成國家間戰爭或是究極之人的模擬遊戲，我這樣問。而他回答：

製作人生型態的模擬遊戲可能會較無趣。既是遊戲，就該令人覺得有趣。如果有一種遊戲是關於希希總統的一生，說不定會很有趣(笑)。

總而言之，彼得、毛里紐先生的「POWER MONGER」和「諸神紀世2」一定能帶給我們有趣的世界。

DATA COLUMN

●庭園式盆景遊戲

彼得、毛里紐先生所說是「Environmental Entertainment」也就是「由環境設定世界的遊戲」的氣息。

●介紹彼得、毛里紐先生的背景

●經歷

1959年出生于美國舊金山(Gouldford) (亦為愛德華沙溫仙礦作者之出生地)。從Barnard大學和南Ampton大學畢業，相繼任職於三家電腦軟體公司後，創立Bullfrog公司(1987年)，而在1989年推出「諸神紀世」和「諸神紀世天堂」。

●興趣與背景

假期時享受越野摩托車及攀登岩壁的刺激。愛好音樂，如馬蹄、貝多芬及蕭邦，並做情緒不同而有不同的音樂愛好。

●性格

非常熱衷於研究，易於投入。非常不喜歡電視。他說他對情緒修養的電視完全不感興趣。

●喜歡的遊戲

過去沉醉於「神羅降臨」，應點被公司收購。據說是因為這遊戲好玩。他擁有PC Engine，其中，他喜歡PC版人。

●試管城市的巧合

在美推出即廣受歡迎，同時也登陸日本的都市計劃模擬遊戲「試管城市」SIM CITY，其庭園式盆景之構思，和「諸神紀世」類似。關於這一點，彼得、毛里紐先生說「純屬巧合」。關於「試管城市」之間並無任何的資訊交換，「試管城市」本身是非常好的遊戲，我自己也很喜歡玩。他有這種關係，真不愧為天才。

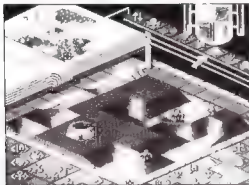
●賦予遊戲更多的聲音

用不著再說明，最近遊戲音樂進步非常快，但以音樂為遊戲為重要因素的作品較少。關於這點，毛里紐先生已成功製作了具有美麗聲音的遊戲。「諸神紀世」的心臟跳動聲，這是在「POWER MONGER」中人的呼吸聲，在一般狀況是慢慢的節奏，但遇上了危機就變快，節奏快慢不同而改變，這對遊戲內容或玩法都有顯性效果外，還有聲音的確認。



千里之路從指令開始

基礎的基礎篇



▲首先要了解配置在擴大地圖左右的指令圖框，否則就無法開始進行諸神紀世。諸神紀世基礎的基礎篇，是必須管理這些指令圖框。先了解指令，不要急著開始玩。

諸神紀世是特殊的遊戲，包括指令，都是其他遊戲所沒有的，在書面左下方的控制圖框Ⅰ區是整地，或對住民下令的基本指令區。在書面右下方的控制圖框Ⅱ區則是管理神之奇蹟或遊戲指令。按SE L (選擇鈕)時就會依擴大地圖畫面，選擇Ⅰ區、Ⅱ區、Ⅲ區順序移動。游標也會隨之移動。有的指令按一下鈕，就能連續實行，十分方便。

騎士鎮定

在地圖上有騎士時，可將處有騎士的地形鎮定標示於擴大地圖中的指令。假設有二人以上的騎士，連續在此圖框上按A鈕，就能依順序示出在其擴大地圖上。

有時並不需要使用那麼多指令。看畫面上騎士互相相殺的場面頗有趣(可別誤會心驚肉跳不曉……)，同時也能體會接近勝利的感觉。

魔物鎮定

有領導者的場合叫出領導者，無領導者則顯示出魔物所在的指令。若是把領導者叫出來時，領導者的資料會表示在當前情報上。

例如，把敵人的領導者記號化，或欲使我方領導者成為騎士所要合體的場合時，這是相當重要的指令。

為了要檢查領導者的所在地及資料，這是選擇使用頻度高的指令。

魔物鎮定

有被魔物情報鎮定的領導者，或被魔物記號化的其他角色，或叫出建物的指令。用這種圖框指令所叫出來的，會在書面上方的資訊視窗顯示三秒，有關這個角色和建物的資訊。

被記號化的人物資訊，一般是會繼續表示在情報視窗上。

魔物鎮定

選擇這個圖框時，如果有戰團發生，則會顯示出戰團的場所。但戰團發生在兩個地方以上時，可用A鈕輪流順序叫出。

不過若沒有發生任何戰團，當然也沒有任何事。這個指令並不常用，除了確認戰團時才使用。

戰團指令

進行戰團，同時也能建造建物的便利指令。和敵人若在附近，就會和敵人戰團，戰團時便可佔領敵人的建築物。如果附近沒有敵人，就會和平一些，變作建造建築物耕田。

和敵人連接的戰團小戰團的時候，或是不能利用騎士，要把領導者改變為代用騎士的時候，就可使用這個指令。如果住民太困，就會被擊敗，所以在實行前必須充分合體。這是一個相當方便而且重要的指令。

魔物鎮定

會使領導者往象徵去的指令。住民並不是對象徵，而是對象徵領導者開始步行。領導者和住民繼續合體，能力愈來愈強，最後產生一個戰團有能力的領導者。

實行這個指令時，如果沒有領導者，最初碰到象徵的住民會變成領導者。假若有領導者，此後將造成許多不便的地方，所以要儘量避免領導者不在。而且，必須和象徵指令併用。這是能誘導住民的重要指令。

魔物鎮定

能在擴大地圖中，在自己喜歡的地方放置其象徵的指令。為了要誘導住民，這是絕對必要的指令。如果想把象徵暫立在建築物中時，游標要記得對準建築物下側的角落。

沒有領導者，或能力不足時，便不能實行這個指令。誘導住民這個步驟，是這個遊戲中對住民的最大干涉。在某些方面，這個指令甚至掌握勝負的關鍵，是超重要的指令。

魔物鎮定

若想看角色或建物的資料時，就可使用這個指令。把魔物象徵在對象，其名稱稱為「記號化」在惡魔攻擊的時候，把惡魔的領導者記號化，馬上就可看出其領導者是否已變成騎士上，是一相當方便的指令。而且想要把領導者變身為騎士時，為了了解領導者能力究竟如何，使其記號化即可。

雖然不是每個地方都可以使用，但仍可算是相當便利的指令。

合體指令

附近的同伴會繼續合體，住民的能力會更強的指令。如果附近沒有同伴時，就會和平一樣，變作建造建築物耕田。

這個指令可設置主要的指令。在諸神紀世中，增強住民的能力，就是等於增強強的能力。所以過了序盤的時候，以這個指令為中心，使用的機會比佔領還多。每一個住民增強能力，他們的合體的領導者也會增強能力，所以有合體指令時要儘量合體。

佔領指令

讓住民建造建築物的指令，實行這個指令時，住民就會尋找平地建造建築物。會連續建造，不管任何地方，也不管有沒有敵人。

遊戲開始時，可選擇這個指令，但經常使用這個指令會有危險，必須在適合的地方改變為合體，且用聖地指令修正方向。在序盤以外，這個指令並不多用。

魔物鎮定

用A鈕推起，用B鈕向下壓，是基本中的基本指令。若和L鈕併用，就變快壓整地，所以要記得併用的方法。L+A是推起兩側推下一個，L+B則以游標為中心，朝B方向向下的壓。除此以外，X鈕會將小建物的周圍整地到變成馬場，L+X則可將城牆的四方推起變成小建築物。

聖地所必要的條件(是建築物的條件或人的條件)，按照面有所不同，要充分的確認。

魔物鎮定

會在目前所表示擴大地圖的範圍內引起地圖的指令。會使人地變成凹凸的天變地異，使建築物變小。

畫面上看起來效果很大，實際上並沒有多大效果，因為人不會因為地震死亡(只有掉進致命性的水裏算例外的)，效果反而比不召地。當做攻擊來受時，不如拿來當作破壞山、消滅沼地，或補助聖地等，更能獲得較大效果。如果因為畫面上的效果而受騙，最後一定會後悔。



地震指令

製造沼地的指令。沼地有淺沼地(人掉下去就會消失)，和無底沼地(人掉下去並不會消失)。製造沼地，建築物就會變小，人也會跑出來，跑出來的人將會被沼地吞食。這是一種相當危險的天機地異，雖然和地圖不同，表面看起來不太厲害，事實上其效果比地圖還大。只有平地才能製造沼地是其缺點。

領導者若是死亡，要把畫面周圍連變為沼地。



火山指令

在目前所表示的廣大地圖中建造巨大的火山(雖然沒有噴火)，但有許多必須鑽挖到水面下，否則岩石就不會消失。因此整地也相當困難。如果鑽起一層的效果不大，就必須鑽起二層以上。

相反的，若遭到火山的攻擊，就要用地震破壞，用X鍵整地，周圍的岩石就會消失。用A鍵推起整個火山會更有利。



戰爭指令

會引起最終戰爭的指令，神和惡魔的住民會互相殘殺至最後一人為止，以此決定勝負。

雖然不使用這個指令也能得到勝利，不過，不使用時會花費很長時間。決戰場在地圖中央，所以領導者要在地圖中央等待，但人民在來到中央之前是不會開戰的，所以可在敵人的通過製造沼地來增加勝算。發動的時間是在勢力發生了壓倒性的差異為最佳。



BGM指令

實行遊戲中BGM的ON、OFF的指令，和劇場效果音指令的圖框併用，能產生效果音，BGM的各種效果。

奧妙又聰明的BGM可增加遊戲時的氣氛。在基本世界以外的其他世界，多少也具有一些特殊的BGM效果。



騎士指令

可讓領導者變身為騎士的指令，而且在戰力非常強的時候，甚至可用兩個騎士攻擊一個。

製造騎士前，要讓領導者充分的合體，能力增強了之後再讓他變身，以情報顯示上黃色的長條圖做指標，最少能力必須超過黃色圖表的半才可。



水指令

在世界中引起洪水，海平面會上升地帶一層的指令。雖然看起來很有效果，但若是水非致命性的武器時，惡魔可以很快救助住。普通人魚是無法抵抗惡魔的洪水。

最初被水二層以上時，就用不著怕洪水，如果自己想要使用洪水，就整地為三層以上，再使用洪水連續攻擊，將會感到十分刺激有趣。假使整地只有一層便達到洪水，不妨使用火山，就能快速而大量的救助重要的住民。



效果音指令

決定要不要發出效果音，開關ON比較好，因為沒有聲音會覺得太過無聊，而且當對方製造沼地時，聽見掉入沼地的聲音，就能確定沼地的方位。

聽到打仗的聲音，就是表示某一前衛和敵人發生戰亂。

資料是不需要多的陣地記憶，這些效果音就是重要的情報來源。



移動上下移動

是改變游標移動的指令。遊戲開始時，是在ON的狀態，繪畫面的傾斜，游標也會隨之移動，也就是按上方是右上，按下方是右下，上下左右和畫面的北南西東對應。如果改變成OFF的狀態，和畫面的傾斜無關，游標會朝著上下左右移動，也就是說，按上方是畫面上方的西北方，按下方就是東北。普通都是ON的狀態，但如果要追求養成戰術時，改變成OFF較容易使用。總之，以個人的習慣為準。



征服指令

用A鍵能暫停，用B鍵能看惡魔。遊戲的均衡在Conquest(征服)時是不能變更的。但在Tutorial(入門篇)、Custom(應用篇)上則可變更個別的要素，從上而下是「整地」、「攻擊城市」、「攻擊領導者」、「地震」、「火山」、「沼地」、「騎士」、「洪水」、「國家間決戰，等選擇可否。下方的長條圖的上半部是「攻擊進度」，下半部則是「領導率」。如果選擇征服惡魔，在遊戲開始前要充分確認神或惡魔的遊戲均衡(OPTIONS)。



遊戲設定

是遊戲設定的變更，或神、惡魔共同條件的設定(在遊戲中是不能變更的)。

在這兒會用到的則是儲存(SAVE)和載入(LOAD)，特別是快速儲存(QUICK SAVE)，對戰略遊戲是不可缺少的。

另外，遊戲速度(GAME SPEED)也意外有效果，特別是愈後面就會能發揮威力。如果沒有把握備用，最好再調整放寬。



遊戲狀況

所顯示暫停指令，簡單的說就是暫停。因為擴大地圖是可移動的，所以遭到攻擊時，必須仔細的控制操作，尤其是惡魔反應速度快的時候，更應謹慎利用。

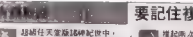
如果是在入門篇的情形，遊戲開始時是暫停狀態，不要認為不能使用指令。相反的，如果是在征服篇的情形，馬上使用暫停，並檢閱地圖或初期配置。



遊戲設定

遊戲設定圖框之一，也就是說，設定神、惡魔共同的條件畫面。如果是征服篇僅能看而已，而入門篇，應用篇則可以變更的。

從上方開始是「水是不是致命性的」，「沼地是不是底層或是沼地」，「能不能整地」，「普通的地或地能」，「能整地的地方是人的部分或建築物」，這些狀態的情形在征服篇遊戲開始前絕不要放棄。



記住複合鈕的操作

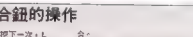
超級任天堂版陣地記憶中，因為必須操作控制，所以利用記憶複合指令，雖然方便，但不容易記住。

如果要用控制，其游標移動絕對比不上滑鼠速度，也就算如何開發複合指令的指令直接下。

還是X鍵最方便，按一下X鍵就會變成城，還有可使原本不會馬上消失的岩石消失，相當簡單。

游標經常對建築物，用X鍵可快速增加。

至於何時需要把人民趕出來時，用L、Y鍵，游標到某處，用L、Y鍵可讓它變小，人若出來，就用X鍵讓他們回到城裏去，不必麻煩使用十字鍵。



記住複合鈕的操作

這些指令使用的機會不多，我看，只要能記住即可。

確實是方便，記住是比較好。事實上，有些人因為懶感而懶掉了。



記住複合鈕的操作

特別要注意游標的X鍵。X鍵可能會造成精神力不足的主因。也要記住，常常只要使用天機地異，與惡魔和惡魔並引起引起天機地異對峙時，游標必須移動至該處，但其間會遭到許多攻擊，是一場十分嚴格的戰術。

游標的沼地，L、R、A的沼地，L、R、A的火山，L、R、Y的沼地，這些按照沼地、火山、騎士、鬼魔的順序。

游標是個人感覺的差異問題。要用R、A整地，R、B移動，用R、X佔領，R、B、A。

請牢記圖框指令的名稱和作用！

①操作圖框 I 區

騎士鎖定圖框

將同伴騎士依序顯示出來。

廣牌鎖定圖框

確定特定角色。

象徵鎖定圖框

確定領導者或象徵。

戰鬥鎖定圖框

確定戰鬥中的角色。

戰鬥指令圖框

命令看到敵人立刻要戰鬥。

合體指令圖框

命令發現同伴就合體，以增加力量。

聖地集合圖框

命令人們前往領導者所在之地。

佔陣指令圖框

命令前進尋找平地，建造房子，並增加人口。

象徵指令圖框

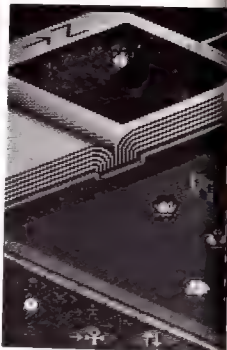
能把象徵移動到地圖內的任何地方。

整地指令圖框

挖山 填海 整地。

廣牌象徵圖框

將牌變成廣牌，能將角色標誌化。



②世界之圖

能將神統治的地形一覽無遺的，就是世界之圖。注意要點有三：1. 為要充分享受全圖的地形，然後研究攻擊、作戰對策。2. 是要瞭解廣大地圖位在全體的位置，最後是看閃爍點的色彩，明瞭戰況。我方白色為建築物，藍色是人；敵方則黑色是建築物，紅色是人。

③廣大地圖

是世界上現在位置的廣大圖。在十種景色當中，可利用天變地異，創造對自我一方有利的狀況。地圖的移動，要使用十字鍵來移動，僅快習慣L和R鍵的操作，是迅速掌握「諸神紀事」世界的捷徑。



④情報層

將敵兩國的藍色、紅色長條圖，象徵(紅色)、我(藍色)人口比的顯示圖，廣牌內容包括鎖定指令、圖牌疊疊圖表示強度、技術水準的配對，以及建築物規模等情報。除了能充分瞭解自軍之外，敵情更是獲知關鍵。這點十分重要！

⑤神之力

表示神之力貯存情形的框，要注意此框的指示！神之力貯存至水準與各圖框相同時，便可使用天變地異攻擊敵人。它會受人的能力影響，當強力領導者死亡，敵軍過剩人火攻時，儀表就會過降，不可大意！

⑥操作圖框 II 區

地震指令圖框

能導致地面塌陷的大地震。

沼地指令圖框

能在地圖上製造沼澤的指令。

騎士指令圖框

會讓領導者變成強力 勇猛騎士的指令。

火山指令圖框

能製造有黑煙岩石的火山。

洪水指令圖框

會激起淹沒部分土地的大洪水。

國家間決戰指令圖框

會引起其中一國全滅的最終戰爭之指令。

效果音指令圖框

引起天變地異時，能決定效果音 ON OFF 的指令。

BGM指令圖框

能 ON OFF、像風聲吹響的風聲的 BGM。

游標上下移動

能選擇游標上下左右移動。

遊戲均衡圖框

能看現在進行中遊戲的平衡狀態。

暫停指令圖框

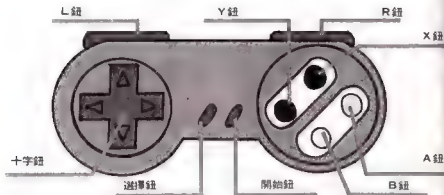
會讓遊戲暫時停止。按開始鍵，遊戲會亮。

遊戲設定圖框

變更遊戲設定，並按開始使用。

複合指令一覽表

學會控制器的操作方法！



	移動、擴大地圖上的游標。拖到地圖邊緣，畫面就會捲軸移動。要用此法決定整地或攻擊目標！	
	選擇操作圖框 I 或 II 區的鈕。按下選擇鈕就會自動暫停，游標會朝逆時針方向移動。	
	按一次就會暫時停止，再按一次就會解除停止。	

OFFICIAL GUIDE

	會選擇游標所指的部分土地隆起。當然，必須消耗些許精神力。土地最多能隆起 8 層。	
	能讓一個游標所指的部分土地下陷。必須消耗些許精神力。挖山時使用，但對海則無法產生效用。	
	在對準小房子時，同時地按 X 鈕，就能將土地整頓成城鎮。和 Y 鈕一起使用的話，瞬間就能建造一座大都市……！可說具有超便利的機能。	
	你可能會因游標無法對準小房子而感到急躁，用這種方法就能解決煩惱，因為它能把小房子鎖定。	
	想要整地時，這種方法最適當。和 A 鈕兩次，B 鈕一次有同樣的操作，如此一下便可達到整地的目的！一次能整頓四區分的土地。	
	和 B 鈕兩次，A 鈕一次有同樣的操作，如此一下便可產生整地的效用！一次能整頓四區分的土地，不過，原本就低陷的地方是不會有所變化的。	



複合指令一覽表

	擴大地圖上的游標，在固定的狀態下就能讓地圖搖動，這也是超便利的機能！	
	擴大地圖上的游標，在固定的狀態下就能讓地圖搖動，同樣是具有超便利高速移動機能。	
	能依序指出人口充分繁榮的城鎮。這在人口的增加上極其便利，要儘量利用。	
	在大的建築物裡面，擠滿了許多人。縮小建築物就能趕走裡面的人，且能在其他地方另蓋新房子！	
	操作圖框 I 區的整地指令會亮燈。接著使用 A、B 鈕等，便能整地……！	
	操作圖框 I 區的象徵指令會亮燈。游標會呈現象徵的形態，能把象徵在擴大地圖上自由移動。	

OFFICIAL GUIDE



	操作圖框 I 區的占陣指令會亮燈，為了蓋房子，要以此方法尋找已經整頓好的土地！	
	操作圖框 I 區的集合指令會亮燈。為了增加體力，必須和同志合體後蓋房子！	
	用此操作方式就能實現操作圖框 II 區的地震指令之目的，把擴大地圖移動到敵人陣地去以引發地震吧！	
	用此操作方式就能實現操作圖框 II 區的召軍指令之目的，以擴大地圖上的游標為中心，便可自由地製造召軍。	
	用此操作方式就能實現操作圖框 II 區的指令之目的。能讓領導者變成騎士，且讓象徵移動到化身者所在之處去。	
	用此操作方式就能實現操作圖框 II 區的火山指令之目的。要把擴大地圖移動到敵人陣地，並用火山攻擊敵人。	

事關重大的DATA篇

徹底地資料大公開

將到 500 面止所有的條件設定全部公開。不過只解密碼公佈至 300 面。在漫畫，即使不看到謎也能愉快的遊玩。

[illegible]

在遊戲畫面中出現的動詞均為動程祈使句所
示出的動詞。按詞類配列，CAN (CANNOT) MODIFY
LAND 是動程祈使句修正 (或不修正)
，也就是祈使句動程的動詞。下面將 C
AN 及 CANNOT 替換不能。ATT
ACK TOWNS 是祈使句動程對
鎮城攻擊。ATTACK LEAD
ER 則是四百次擊鎮城者。
EARTHQUAKES 地震) 是
FLOOD (洪水) 與 WORLD T
O CONQUER 共同通格參考說
明。

ARMAGEDON，這個本國大
水戰亦即最後戰爭。AGGRESS
ION 攻取勢也，也就是，侵略的政
策。RATE 為成長率，這是
有國人口增加率。以上是OPTIO
NS FOR GOOD for EV
IL 的對照面的說明。



品是在GAME SETUP畫面中按GAME OPTIONS所出現的畫面。顯示出神與惡魔的共通特性。

[illegible]

①WORLD TO CONQUER



② OPTIONS FOR GOODBYE EVIL)



③ SET GAME OPTIONS

[illegible]

十种主要塑料的组成成分	名称	代号	简称	英文	塑料的主要用途	塑料的主要性能
PE	聚乙烯	PE	PE	PE	PE	PE
PP	聚丙烯	PP	PP	PP	PP	PP
PVC	聚氯乙烯	PVC	PVC	PVC	PVC	PVC
PS	聚苯乙烯	PS	PS	PS	PS	PS
ABS	丙烯腈-丁二烯-苯乙烯共聚物	ABS	ABS	ABS	ABS	ABS
PC	聚碳酸酯	PC	PC	PC	PC	PC
PMMA	聚甲基丙烯酸甲酯	PMMA	PMMA	PMMA	PMMA	PMMA
PA	聚酰胺	PA	PA	PA	PA	PA
POM	聚甲醛	POM	POM	POM	POM	POM
PBT	聚对苯二甲酸丁二醇酯	PBT	PBT	PBT	PBT	PBT
PEEK	聚醚醚酮	PEEK	PEEK	PEEK	PEEK	PEEK

MAP DATA		GOOD (PLAYER) DATA		EVIL (COMPUTER) DATA	
MAP NAME	MAP DATA	GOOD (PLAYER) DATA	EVIL (COMPUTER) DATA	MAP NAME	MAP DATA
MAP NAME	MAP DATA	GOOD (PLAYER) DATA	EVIL (COMPUTER) DATA	MAP NAME	MAP DATA
281	AMIRAL	10	10	10	10
282	AMIRAL	10	10	10	10
283	AMIRAL	10	10	10	10
284	AMIRAL	10	10	10	10
285	AMIRAL	10	10	10	10
286	AMIRAL	10	10	10	10
287	AMIRAL	10	10	10	10
288	AMIRAL	10	10	10	10
289	AMIRAL	10	10	10	10
290	AMIRAL	10	10	10	10
291	AMIRAL	10	10	10	10
292	AMIRAL	10	10	10	10
293	AMIRAL	10	10	10	10
294	AMIRAL	10	10	10	10
295	AMIRAL	10	10	10	10
296	AMIRAL	10	10	10	10
297	AMIRAL	10	10	10	10
298	AMIRAL	10	10	10	10
299	AMIRAL	10	10	10	10
300	AMIRAL	10	10	10	10
301	AMIRAL	10	10	10	10
302	AMIRAL	10	10	10	10
303	AMIRAL	10	10	10	10
304	AMIRAL	10	10	10	10
305	AMIRAL	10	10	10	10
306	AMIRAL	10	10	10	10
307	AMIRAL	10	10	10	10
308	AMIRAL	10	10	10	10
309	AMIRAL	10	10	10	10
310	AMIRAL	10	10	10	10

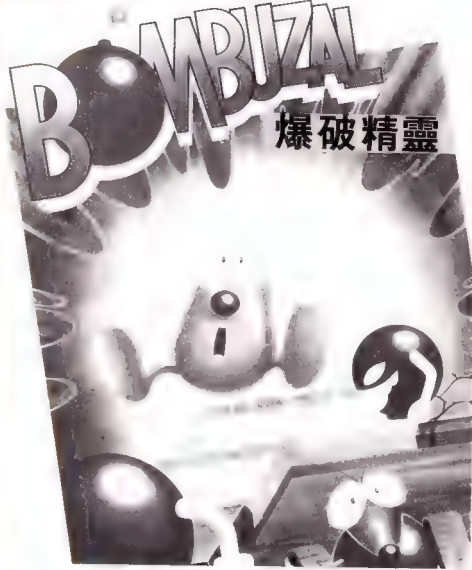
品名	単位	数量	価格	金額	備考
312 SWANDER	UP	10	1	10	
313 MARGOUT	UP	10	1	10	
314 MARCON	UP	10	1	10	
315 BURDWIN	CL	10	6	60	
316 VERARD	CL	10	6	60	
317 DOUTINE	CL	10	6	60	
318 SHIELD	CL	10	6	60	
319 FUTUSPERT	CL	10	6	60	
320 SUPREMO	CL	10	6	60	
321 TIMOF	CL	10	6	60	
322 SHAD SUPAL	CL	10	6	60	
323 MURT WER	CL	10	6	60	
324 KBOZMET	CL	10	6	60	
325 SADILO	CL	10	6	60	
326 DOWNHOL	CL	10	6	60	
327 COBELLS	CL	10	6	60	
328 SHINLOW	CL	10	6	60	
329 HINGEL	CL	10	6	60	
330 BLAER	CL	10	6	60	
331 QALOSTING	CL	10	6	60	
332 MOKET	CL	10	6	60	
333 ALMABAR	CL	10	6	60	
334 BARGLAS	CL	10	6	60	
335 HINGLOW	CL	10	6	60	
336 WEASDOCK	CL	10	6	60	
337 BLOWJIO	CL	10	6	60	
338 CALDIN	CL	10	6	60	
339 DAM	CL	10	6	60	
340 ZONBAR	CL	10	6	60	
341 MILLOWELL	CL	10	6	60	
342 EAMFOR	CL	10	6	60	

[illegible]

[illegible][illegible]

[illegible]

超任版 超級重點攻略書



CONTENTS

FOR
ALL PEOPLE
▼

知識編

在這兒介紹有關
地磚的特徵及攻
略要點等事！

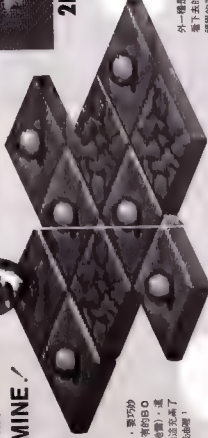


●有2D和3D兩種模式畫面哦!!

給你的指令是 要全部爆破 BOMB和MINE!



這個遊戲有兩種模式，首先是從上方往下俯瞰的2D模式。另

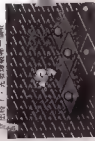


2D MAP ▲

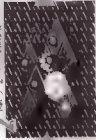
▲ 3D MAP

這個遊戲的主角是小炸，要巧妙的利用小炸爆破地圖上所有的BOMB (炸彈) 和MINE (地雷)，這是給你的指令，不過，在這充滿了陷阱和敵人，小炸可要加油囉！
攻陷全部130面吧。

嘿，出發了，先轟炸掉第一關吧。



嘿，出發了，3、2、1 轟炸掉炸彈。



嘿，出發了，炸掉地雷。

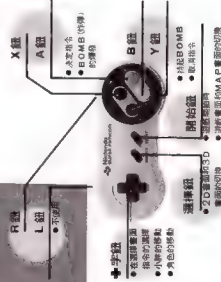


外一種是好像從俯瞰斜上方看下去的3D模式。這兩種視角的差異是2D模式的操作較簡單，比較容易記住爆發或炸彈範圍。但是3D模式看到的範圍較廣大，能欣賞到可愛的角色活動的全景，情調和生。

哪一種模式都好，誰不能一眼而識，但本報要推薦有過力的3D法。

控制器的操作

爆發範圍和轟炸範圍



為了要說明各遊戲圖解，要了解和記住炸彈的爆發及炸彈範圍，這樣的話，99%的遊戲都能玩過了，而且MINE (地雷) 也不會引起誤導。

●黃色地圖部分 爆炸範圍
●綠色地圖部分 炸彈範圍

要記住各種地雷

要記住構成各等級的地雷或炸彈和會阻礙小夥伴的敵人特徵。幫助你的角色也會出現。

BOMB
炸彈

SMALL BOMB

要爆炸，先炸彈引。如果沒有其他炸彈或地雷，就炸不起。



MEDIUM BOMB

爆炸力強，先炸彈引，和小型炸彈一樣能引起爆炸。



LARGE BOMB

爆炸力強，先炸彈引，和中型炸彈一樣能引起爆炸。

BOMB
炸彈

SMALL BOMB

大，重，先炸彈引。如果沒有其他炸彈或地雷，就炸不起。威力也不一樣。



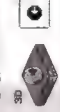
SMALL A BOMB

要爆炸，先炸彈引。威力強，比構成其他炸彈，先炸彈引，威力和小型炸彈一樣。



MEDIUM A BOMB

中及爆炸威力和小型炸彈一樣，是小型炸彈威力的兩倍。



LARGE A BOMB

大及爆炸威力和小型炸彈一樣，是小型炸彈威力的三倍。

MINE
地雷

SMALL MINE

炸彈定在上方，上方有炸彈時，炸彈會炸起地雷，很久，很久，炸彈會炸起地雷，很久，很久。



LARGE MINE

炸彈定在上方，上方有炸彈時，炸彈會炸起地雷，很久，很久，炸彈會炸起地雷，很久，很久。



NORMAL TILE

非常普通的炸彈，這炸彈上，炸彈會炸起地雷，這炸彈會炸起地雷。



SLOTTED TILE

炸彈上的炸彈在上方，炸彈會炸起地雷，這炸彈會炸起地雷。

TILE
地雷

SLOTTED TILE

炸彈定在上方，上方有炸彈時，炸彈會炸起地雷，很久，很久，炸彈會炸起地雷，很久，很久。



DISCOVER TILE

炸彈定在上方，上方有炸彈時，炸彈會炸起地雷，很久，很久，炸彈會炸起地雷，很久，很久。



ICE TILE

炸彈定在上方，上方有炸彈時，炸彈會炸起地雷，很久，很久，炸彈會炸起地雷，很久，很久。



POWER TEMPLE

炸彈定在上方，上方有炸彈時，炸彈會炸起地雷，很久，很久，炸彈會炸起地雷，很久，很久。



攻略要點

① 不要懼怕失敗，確認移動位置

遊戲進行時，有可能有危險單位出現在你上方的位置，危險單位被炸彈出現，但是不要怕失敗，可以當作攻擊用的炸彈出現。若要確認移動到往的位置，拉開圖，若出現危險成分身時，就要馬上用他們的技能。

② 不要怕失敗，去拉開圖看看

如果沒有好的話，你不知道會出現什麼東西，去嘗試如此一來就可明瞭出沒的單位並不同的地圖，所以如果出現危險關聯的話，不要怕失敗，趕快撤退才重要。

FOR BEGINNER
▶
FOR BEGINNER

初級編

從等級 1 到 50 地圖
的攻略重點！



③ 每一次拉開圖都要確認

拉開圖一定要確認全圖地圖——戰場環境情況，因為會在什麼材料的地方出現，跟環境情況地圖是本地圖，除此以外也要注意炸彈路線的數目有沒有變化。

④ 要儘快擊敗會阻礙的敵人

這些敵人充滿了危險的行動者，會阻礙你前進的障礙者，要在通過前到阻礙之前，把他們捲入炸彈的爆炸範圍中將它炸成，並在其爆炸後地圖上等待，然後當你的障礙消除到其他的地圖上去，也能利用障礙一起連他拉下去。



▶ 用攻擊值在自己喜歡的水平觀看



▶ 是越多多，遊戲會越難

爆炸度 ★★★★★
難程度 ★★★★★

FOR BEGINNER ▶ LEVEL

LEVEL 1 BOMB

現在開始玩第一關。要進行炸彈破，主過始爆炸，要從左下的小炮炸彈開始爆炸。

爆炸度 ★

難程度 ★

LEVEL 2 TEST

這沒有習慣以前，不知道要從什麼地方開始爆炸，不知道要從什麼地方開始爆炸，不知道要從什麼地方開始爆炸。

爆炸度 ★

難程度 ★

LEVEL 3 SLOAP

多要在什麼地方才不會被炸入該場就可的小炮炸彈，因為圖中的炸彈位置不會引到，要在左下方被炸破項之前就要準備。

爆炸度 ★

難程度 ★

LEVEL 4 RACE

要點是開始被炸去上的小炮炸彈，因為圖中的炸彈位置不會引到，要在左下方被炸破項之前就要準備。

爆炸度 ★

難程度 ★

LEVEL 5 ROSS

要考慮最後，被破壞後該場能給予自己的安全地圖，在這個圖，進行要同時利用引炸彈。

爆炸度 ★

難程度 ★

LEVEL 6 FEAR

先要準備該場，要從左下的小炮炸彈開始爆炸，要從左下的小炮炸彈開始爆炸。

爆炸度 ★

難程度 ★

LEVEL 7 GUNZ

左邊的中型，小炮炸彈要移動到右側，考慮這樣，不中，小炮到該場可以。

爆炸度 ★

難程度 ★

LEVEL 8 REED

這關用很多水地圖所構成的圖，通過的要像以地圖作通走就是了，

爆炸度 ★

難程度 ★

LEVEL 9 RAYT

要把「炸彈移動地磚」上的中型炸彈，移動到雖然爆炸後也不會對侵入的過力(右)位可以。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 10 RIAFT

將炸彈擺在右側，最後炸彈左側的炸彈就可以，炸彈爆炸後，要安身的炸彈，要安身的炸彈，要安身的炸彈。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 11 OVEN

炸彈，造成炸彈，造成炸彈。

炸彈度 ★★
難解度 ★

LEVEL 12 NEWS

中央的「炸彈移動地磚」上的炸彈，最後炸彈，最後炸彈。

爆炸度 ★★
難解度 ★

FOR BEGINNER > 初級篇

LEVEL 17 DAVE

雖然炸彈出各炸彈，但不會太難，要當心敵人。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 18 DOLL

使用「炸彈移動地磚」上的炸彈，最後炸彈，最後炸彈。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 19 DUSK

要安身的炸彈，走過這就可以。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 20 GATE

炸彈，炸彈，炸彈，炸彈。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 13 LISA

把「炸彈移動地磚」上的炸彈，最後炸彈，最後炸彈。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 14 MULE

把炸彈，最後炸彈，最後炸彈。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 15 MUFF

先要把去「炸彈移動地磚」上的炸彈，最後炸彈，最後炸彈。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 16 DIME

改變去「炸彈移動地磚」上的炸彈，最後炸彈，最後炸彈。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 21 IRON

把「炸彈移動地磚」上的炸彈，最後炸彈，最後炸彈。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 22 GAME

把炸彈，最後炸彈，最後炸彈。

把炸彈，最後炸彈，最後炸彈。

爆炸度 ★★
難解度 ★

LEVEL 23 PLASS

先拉左下的炸彈，最後炸彈，最後炸彈。

爆炸度 ★★
難解度 ★

傳 14 ▶

LEVEL 26 C J F F

LEVEL 27
E P I C
A S T O R - L E X I N G T O N - J E F F E R S O N

這種會掉下去的地帶，中心所積聚的壓力，不可以到處漏去，先要拉開網，再拉地圖，地圖，地圖，地圖。

100

這種會掉下去的地帶，中心所積聚的壓力，不可以到處漏去，先要拉開網，再拉地圖，地圖，地圖，地圖。

LEVEL 28 DATE

3A37

一定既破壞地盤的

●	●		●	●
			●	●
●	●	●	●	●

度過去。以誘導，改變排列順序

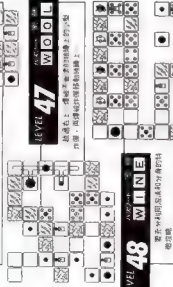
爆碎
裏過去。以情爆，改變排列順序

The figure consists of two 10x10 grids. The top grid represents the initial state, where disks 1 through 9 are in column 1 and disk 10 is in column 3. The bottom grid represents the final state, where disks 1 through 9 are in column 10 and disk 10 is in column 1. The grids are used to illustrate the movement of disks between columns.

FOR BEGINNER>>初級編

LEVEL 46 YARD

將飛以下方的四塊，填到適當的位置上，再填滿。



LEVEL 47 WOOD

將邊上、邊上的木頭移到上方，再作圖，再填到正確的位置上。

LEVEL 48 WINE

將左半和右半的木頭和分身的木頭填滿。



LEVEL 49 SING

為了要唱歌的三隻鳥填入，要決定牠們的房。



LEVEL 50 WIND

因為風速，多往上方，所以牠們飛，所以牠們移動牠們的敵人，這與牠們進行方式一致。

FOR USUALLY

中級編



LEVEL 51至100增加了許多難度，但不可以放棄！

FOR USUALLY>>中級編

LEVEL 51 WEST

填到右下方的，小鳥外彈，可以選自己喜歡的位置，再填滿。

難度：★★★★★
時間：★



LEVEL 52 WAVE

將二個工方的所填可填，小鳥外彈，然後填滿。

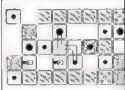
難度：★★★
時間：★★



LEVEL 53 FIRE

先填滿左下方的，然後自左下移去上移動，填滿在時間，將填滿移動填滿上，再填滿成一列，按圖顯示填滿，然後按圖填滿。

難度：★★★
時間：★★★



LEVEL 54 WASP

將中央上方的，然後移動到右側的，然後填滿。

難度：★★★
時間：★★



LEVEL 55 WISA

將填滿移動填滿上的，小鳥外彈，移至左側，填滿左上方，不填，作圖，填滿會再填而產生填滿。

難度：★★★
時間：★★

LEVEL 56 VEST

先填滿左側，以進行即可填滿。

難度：★★★
時間：★★



LEVEL 57 LAMP

按圖顯示填滿。

難度：★★★
時間：★★★



LEVEL 58

TUNIT

避免碰到會阻擋的敵人，特請
拉姆曼往右前進。

勝利度 ★★
難解度 ★★

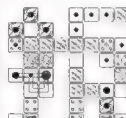


LEVEL 59

TYRE

要進入右上方三個點後，從地
盤中，進入，動作慢步，移
動身體破壞地盤，破壞前不
要忘記破壞左上部。

勝利度 ★★
難解度 ★★

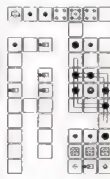


LEVEL 60

TYPE

出包時不要忘
記破壞敵人的右
側，上動作慢
步，右上的身體破
壞，破壞前不要忘
記。

勝利度 ★★
難解度 ★★

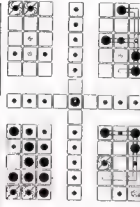


LEVEL 61

TREE

以
身體破壞右上的上
方，破壞前不要忘
記。

勝利度 ★★
難解度 ★★



LEVEL 62

TWIN

進入右上方三個點後，從地
盤中，進入，動作慢步，移
動身體破壞地盤，破壞前不
要忘記破壞左上部。

勝利度 ★★
難解度 ★★

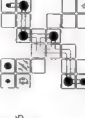


LEVEL 63

TUSK

進入右上方三個點後，從地
盤中，進入，動作慢步，移
動身體破壞地盤，破壞前不
要忘記破壞左上部。

勝利度 ★★
難解度 ★★



LEVEL 64

TUNE

先破壞上方的地盤，然後破壞
地盤下方的小點，左方的4
個小點，下方及中央的2個點。

勝利度 ★★
難解度 ★★



LEVEL 65

TONY

改變左下的地盤排列，
用進入動作慢步破壞右
邊，下方及中央上方的
地盤。

勝利度 ★★
難解度 ★★



LEVEL 67

STAR

要成功的破壞地盤，考慮
小點的路途即可，最初要破
壞最右上的地盤，接著破壞
上中央的地盤。

勝利度 ★★
難解度 ★★

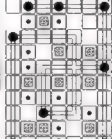


LEVEL 68

SOLO

仔細看即可知如何
力圖進入大型炸彈，考
慮：將大型炸彈移至
敵人的旁，以破壞，要
注意敵人。

勝利度 ★★
難解度 ★★



LEVEL 66

SWAN

拉出包點上左
的包點，經過
下的地盤，經過
地盤用小型炸彈
破壞地盤，將包
2個包點。破壞
去後的話，就能
攻破了。

勝利度 ★★
難解度 ★★



LEVEL 69

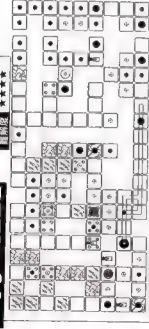
LOVE

以2個包點破壞左下的地盤，以分身體中央上的中型炸彈，然後
不讓敵人的下而破壞中央地盤，表左下破壞地盤。

勝利度 ★★
難解度 ★★



LEVEL 72 PART 1

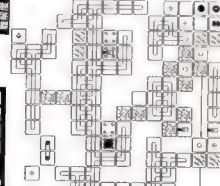


出發後馬上拉開筒去發
彈，彈破就彈位置下的中
型炸彈，再回去裝彈地磚
，然後如照片所示，設定
天鰲炸彈，彈破上方會落
下的炸彈的以圖此意。



在4個強力廟堂中
第一座(照片上)。

LEVEL 71 ROSE



出發時先按左下的開關，然後到右下側使電流貫體化，使泡流到最下方的開關，據其左側的現象。



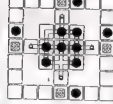
▲ 廣東省之經濟
與大陸接壤



▲ 2010年10月10日
星期一



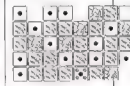
再观察右上的小
型无端压带



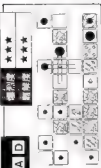
FOR USUALLY ▶ 中級編

[illegible]

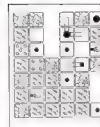
出發後，如照片所示排列炸彈移動地磚上的炸彈，移動後撞破最右上的小型炸彈，一次OK的一個。



在左側中央不會破壞的地帶可說是最後要抵達的安全地帶。由這裏通行，應可得知破壞的順序。



炸彈移動地場上的
排列法是通典的要點
，上方放置大炸彈，
下方放小炸彈，右側



★★★	彈上的設計
★★★	彈排列，
★★★	扣緊點



仔細看出發時的地置，想一下小胖的通情，就不會覺得困難了。



FOR USUALLY>中級篇

LEVEL 79

出發後往右側的開關，使普通的炸彈出現，進入目標地，炸彈就到他處上，要注意。

難易度
★★★★★

LEVEL 80



難易度
★★★★★

先下去進入左側的隧道，然後往目標中央上的、大爆炸彈，再處理左側的炸彈，右下的炸彈地場要當路障，到出發地點。

LEVEL 81

要拉二枚炸彈和能拉的開關，這樣炸彈移動地場，移動炸彈，為了拉左下開關，要由地場，要用中炸彈破壞牆壁。

難易度
★★★★★

FOR USUALLY>中級篇

LEVEL 85

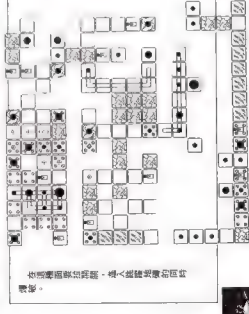
這開關要用直打炸彈，最後炸破左下。

難易度
★★★★★

LEVEL 86

真球，一自本球表面，而且在自己喜歡的炸彈力破壞。

難易度
★★★★★



右邊開關要拉開關，本人能處理炸彈開關炸破。

LEVEL 82

破壞位於不能炸的地場上的炸彈，然後炸彈打倒障礙者，炸破在左側的小型炸彈，然後炸彈到圖片上的位置一樣移動炸彈破壞。



難易度
★★★★★

LEVEL 83

固定在上、左下、右上的、中大型大爆炸彈，及在中尖的大天爆炸彈，避免炸彈炸入，用小型大爆炸彈破壞。

難易度
★★★★★

LEVEL 84



難易度
★★★★★

在變化炸彈處於小時炸彈時炸彈，用自左下炸彈炸破的炸彈，用開關炸破炸彈，到左下的右炸彈地場，炸破炸彈炸破左下的地場。

LEVEL 87

在左下開關炸彈，在左下開關炸彈。

難易度
★★★★★

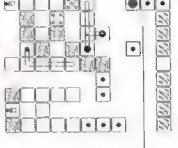
LEVEL 89

出發炸彈在「方」的小炸彈，拉右側的炸彈，用右中央的小炸彈炸彈炸破地場，然後炸破中央。

難易度
★★★★★

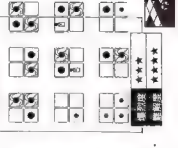
LEVEL 88

難易度
★★★★★



LEVEL 90

得破左一部分的中型炸彈，進入炸彈地場，最後到右下去。



LEVEL 16
ハズワート
KNOB

去地開闢結要同時,尚或在
右下方的地雷。破壞了下方
的二個、型炸彈。就引起其
破壞右下的地雷,然後摧破
右下的小型炸彈及地雷。破
壞上的炸彈群即完成收略

★☆☆	★☆☆
爆烈度	幽靜度

LEVEL 92 KNEE NAD-4

用,且未承載重量,有右方的,地雷,然踏程順序爆破,不損破小,天線炸彈) 校右上開關爆破下方的,型炸彈

LEVEL 93
P A L M
4-25-14

4. 開關現出後繼續旋轉之點 先用圖左側的開關使小天線出現，隨後右側

LEVEL 97
LOCK

以上各的解釋，均從左側最起點的一列上的零點，與回表校對前時的解釋，從右側左至右，增進一些，如竹竿，增進它左下的，些竹竿，應從左側增進。

用中央下方的。區域圖如下

LEVEL 98
JUN E

位客了！
101至130的鞋，你傳單
若能發給LEVEL

LEVEL 94 KING

投中央的鋼彈直感地雷，自左向下爆破；再回到中央，留往左方的路，以高機動過走彈始右下，最後只剩下左方的中型、小型炸彈，過想即能攻陷。

LEVEL 95 ALSO IN KIND

然後以分身跳躍、身分
身體重新排列炸彈，得到
跳躍地磚左側的中型炸
彈

LEVEL 96 ABOUT KULT

使用土炸药上就制即 建路時
着掉下來 去拉開彈時。最先要
炸破的是右上的小型 中型炸彈
，然後炸破右下的中型炸彈，去
炸毀機庫。

LEVEL 99

J E A N

THE J.E.A.N. COLLECTION

JEAN PAUL GAULTIER
PARFUMS

中法大藥房總經銷

LEVEL 100 JAZZ

經傳結右上經 約天下開國傳續，天
經傳結右左上經 約天下開國傳續，天

**FOR
PROFESSIONALS**

上級編





★★★	★★★
世界文学名著丛书	世界文学名著丛书

會阻礙，所以要儘快擊



LEVEL 775 GOLF

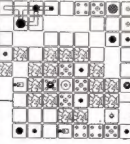
彈裂度	★★★
難解度	★★★★★

要點是爆破上方便，再拉
 300磅是一重點。



LEVEL 116 FUSION

★ ★ ★	★★★
★ ★ ★	★★★
★ ★ ★	★★★



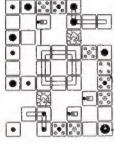
LEVEL 778 FIV

Figure 1 shows a 10x10 grid representing a 1000m² area. The grid is divided into four quadrants. The top-left quadrant (25 cells) contains 10 black circles representing 'black' (black) and 15 white circles representing 'white' (white). The top-right quadrant (25 cells) contains 10 black circles and 15 white circles. The bottom-left quadrant (25 cells) contains 10 black circles and 15 white circles. The bottom-right quadrant (25 cells) contains 10 black circles and 15 white circles. The grid is labeled with '1000m²' in the top-left corner and '1000m²' in the bottom-right corner.



LEVEL 117 HALL

注意贈人，去

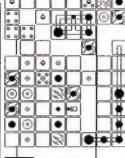


LEVEL 119 FAC

★★★	★★★
★★★	★★★

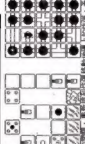
進入該區
地通曉能右
上，可右下

的炸彈重新排列，使用其左側的選擇地
區。主：100%



LEVEL 120 EX I

控開關後，重
新排列炸彈萬字
以彈誌。

[illegible]



諸
神
紀
事

國
本
出
版

爆
破
精
靈

以
致
全

華
山
版
社



定價 **240** 元

AL002-06-91240-1 LHP B02 (C) PA196-00 華鍵出版社